
HOBBY
C OLAS
Revista independiente de videoj
2,70 € - 450 Ptas.
DIGIMON
HOBBY
¡¡SENSACIONAL PÓSTER!!
TOMB RAIDER CHRONICLES
LARA CROFT
¡¡Vaya juegazos!!
Driver 2
The Bouncer
Phantasy Star
Dinosaurio
Ferrari 355
Spyro 3
Cuando el videojuego es arte
FINAL FANTASY IX
00109
8 424094 810017
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE LAS NUEVAS CONSOLAS
GameCube • XBOX • Game Boy Advance • PS One

Sumario Número 109

www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro **(Jefe de Sección)**, Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño **(Jefe de maquetación)**, Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Jorge Portillo, Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas, Fco. Javier Gamboa
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: **HOBBY PRESS S.A.**
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

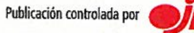
PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 12/2000

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Editorial

XBOX, GameCube, PS 2, GB Advance, Dreamcast, PS One... No, no nos hemos vuelto locos y hemos empezado a escribir las palabras más extrañas que se nos han ido ocurriendo. Estamos, simplemente, escribiendo los nombres de las consolas que estos días nos traen a todos realmente de cabeza. Dicen que en la variedad está el gusto y que cuanto más amplia sea la oferta, mejor. Pero, de verdad, porque aquí en la redacción sabemos que, de una u otra forma, vamos a tener en algún momento todas estas maravillosas consolas de las que os estamos hablando. Pero si nos ponemos en vuestro pellejo... no nos extraña que estéis hechos un auténtico lío.
Seguro que todos vosotros ya tenéis una consola, pero ante la avalancha de máquinas alucinantes que se nos avecina estaréis pensando... ¿me tendré que comprar otra? ¿y cuánto dinero tengo? ¿quiero ver películas en DVD? ¿me interesa el tema de internet? ¿podré esperar más de un año para hacerme con uno de esos maquinones? ¿quién soy? ¿de dónde vengo? ¿hacia dónde voy...? La verdad es que lo tenéis difícil, colegas. Porque entendemos que os va a resultar prácticamente imposible resistiros a la tentación de haceros con una de estas consolas de nueva generación, pero... ¿con cuál? Nosotros lo único que podemos hacer es cumplir con nuestro cometido, que no es otro que manteneros puntualmente informados de todo lo que acontece, que, como vais a comprobar en este número, no es poco. Pero luego la decisión será sólo vuestra. Así que a leer atentamente Hobby Consolas y a enteraros bien de todo para luego hacer una elección correcta. Que luego no queremos llantos...

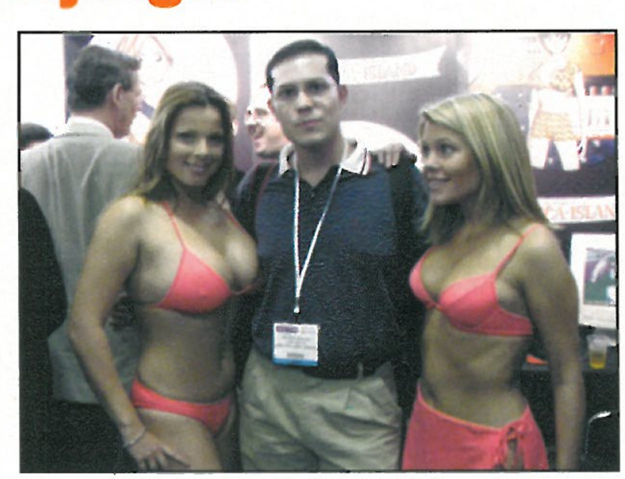
LA QUINTA COLUMNA
Adultos

El mundo de los videojuegos está cambiando, de eso no hay duda. Los juegos son cada vez más reales y mejores, aparecen nuevas compañías con sus correspondientes consolas...Desde luego, todos estos cambios son para bien, pero la interpretación que algunos sacan de estos nuevos tiempos no resultan, a mi modesto entender, del todo acertadas.
Coincidiendo sobre todo con la irrupción de Dreamcast, PS 2 y X Box, máquinas más potentes, más caras y con nuevas posibilidades además de la de jugar, se ha iniciado una corriente que parece querer demostrar que las consolas están perdiendo su identidad "juvenil" para centrarse en un publico más adulto. Vamos, que se están haciendo "mayores". Que si internet, que si DVD, que si 75.000 pts por una consola (ejem), que si Microsoft, una compañía ligada íntimamente al PC, se suma a la fiesta... Y para colmo, en este último ECTS, nos hemos encontrado con la feria más "seria" y "profesional" que yo recuerde. ¡Pero si apenas había chicas!. (A pesar de lo que veáis en la foto de aquí al lado).
En fin, que parece que a casi todos les ha dado por asumir que ante la magnitud y la importancia que está cobrando el sector, ha llegado el momento de ponerse serios. Pues yo me rebelo ante todo eso. Me parece perfecto que las consolas amplíen sus fronteras para abarcar a todo tipo de usuarios - es algo por lo que llevamos luchando desde hace mucho tiempo- pero no que por ello se olvide que los más jóvenes también forman parte de este mundillo ¿Acaso a los más "adultos" les da vergüenza pensar que se divierten con la misma máquina que los chavales de 12 años? ¿No hemos considerado siempre a los videojuegos una forma de entretenimiento con el que pueden disfrutar desde niños hasta abuelos?
Que queréis que os diga, yo suscribo plenamente las palabras del sabio Miyamoto, que habla de su nueva consola, Game Cube, como una máquina para toda la familia.
Por lo que se ve, hay muchos que tienen ganas de hacerse mayores.

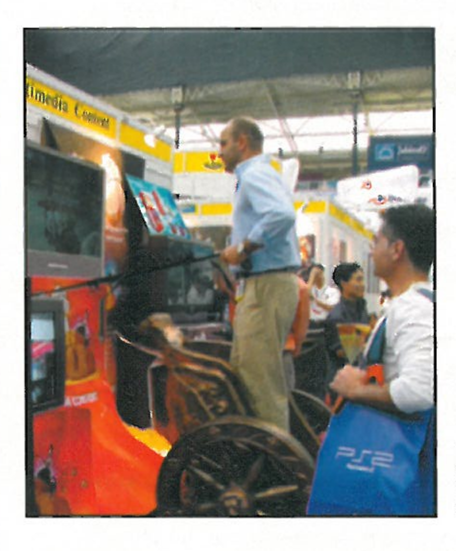
Manuel Del Campo

Las explosivas chicas del ECTS atacan de nuevo
El «otro» motivo por el que visitar una feria de videojuegos

Sí, ya sabemos que este año Eidos prefirió presentar sus títulos lejos del recinto ferial, pero eso no significa que no se hayan paseado por allí unas cuantas chicas (no demasiadas, todo hay que decirlo) dispuestas a hacernos más amena nuestra labor de reporteros. ¡Con el frío que hacía en Londres, y así de ligeritas se paseaban ellas por los stands del ECTS! Por supuesto, todas eran expertas en videojuegos y se mostraron muy dispuestas a enseñarnos sus "novedades" en cuanto tuvieron ocasión...



«Ben Hur 2000», una cuádriga del siglo XXI
La recreativa más innovadora desde la caída del Imperio Romano



Una de las sorpresas más interesantes del reciente ECTS de Londres ha sido «Ben Hur 2000», el arcade más espectacular de cuantos se presentaron en la feria. No es que su nivel técnico se encuentre por encima del resto de lanzamientos, o que la idea sea nueva, pero sin duda su mueble es el más extravagante de cuantos hemos probado. Se trata de una cuádriga, que se mueve como si realmente fuese tirada por caballos, y que controlamos mediante unas riendas de cuero. Si tiramos del bocado, los caballos reducen la velocidad, si agitamos las riendas, aceleran, y cuando giramos, el carro se comporta como uno de verdad. ¿Quién se resiste a retar a Mesala en una carrera a vida o muerte?

Desde luego, este tío no es Charlton Heston, pero con la cara de velocidad que se le puso sobre la cuádriga, cualquiera diría que iba a sacar el látigo y golpear al tipo de la bolsa...

Los más vendidos (España)

1	Virtua Tennis	(DC)
2	Parasite Eve II	(PS)
3	Pokemon Amarillo	(GB)
4	Final Fantasy VIII.	(PS Platinum)
5	Metal Gear Solid	(PS)
6	Tarzan	(PS Platinum)
7	Turok 3: Shadows of Ovlion	(N64)
8	Perfect Dark	(N64)
9	Perfect Dark Color	(GBC)
10	Pokemon Snap	(N64)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Spiderman	(PS, GBC)
2	Tenchu 2: Birth of Stealth Assassins	(PS)
3	Pokemon Yellow	(GB)
4	FA Premier League Manager 2001	(PS)
5	Sydney 2000	(DC, PS)
6	Pokemon Snap	(N64)
7	Toca World Touring Cars	(PS)
8	Rayman 2	(PS, DC, N64)
9	Virtua Tennis	(DC)
10	FA Premier League Stars 2001	(PS)

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

La publi del mes

El tenis sin los inconvenientes del vestuario

Después de repetir hasta la saciedad lo divertido que resulta «Virtua Tennis», ha llegado el momento de sacarle un inconveniente: ¿porqué no hay competiciones femeninas? Seguro que si los chicos de Sega hubieran incluido esta modalidad, la publicidad americana de la nueva estrella de Dreamcast resultaría mucho más sugerente.



Los mejores cazarratones de España

Final del Campeonato Nacional de «ChuChu Rocket!» Online

Rodeados por un espectacular despliegue de medios con el que Sega recibió a los finalistas españoles en los cines Kinépolis en Madrid, pudimos asistir a la emocionante final española de «ChuChu Rocket!». Allí se decidió qué español viajará a la final de Londres para competir por el título europeo. Después de 3 emocionantes mangas al mejor de 2 rounds los resultados fueron:

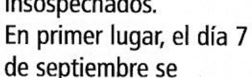
Ganador: Richard Gorospe, nick: Ric
2º Clasificado: Tomás Felices, nick: Disorder
3º Clasificado: Mario Félix, nick: Chu
4º Clasificado: Enrique Valdivieso, nick: Mr Finger.

Suerte y a por el trofeo europeo, una semana de entrenamiento en Houston, en el centro espacial de la NASA.

El mundo de la música se rinde a sus pies

Ulala, el personaje de moda

La heroína de Sega está llevando su popularidad hasta límites insospechados.
En primer lugar, el día 7 de septiembre se desplazó en persona hasta Nueva York para participar como presentadora de carne y hueso en la entrega del premio a la mejor coreografía de la MTV. Por otro lado, el mismísimo Michael Jackson, que aparece como personaje especial en el juego con sus mejores pasos de baile, ha dedicado muy amablemente una fotografía firmada a los programadores de «Space Channel 5».
Y es que, siendo honestos, no hay nadie en la Tierra capaz de resistirse a los encantos de alguien que mueve los polígonos con tanta gracia.



Mola

- **El "Perfect Dark". Pero, sobre todo, mola su protagonista: tiembla, Larita.**
Los que temblamos somos nosotros cada vez que nos ponemos a pensar en las dos.

- **La pinta que tiene el nuevo "Alone in the Dark"; me lo voy a pasar "de miedo".**
Sobre todo cuando descubras que se ha retrasado, auténtico terror es lo que vas a sentir.

- **"Alone in the Dark", "Parasite Eve 2", "Alien Resurreción"... ¿alguien dijo que PS estaba muerta?**
No nos debiste entender, dijimos llena de muertos... vivientes por supuesto.

- **Lo simpático que es Hideo Kojima, se le nota que es un tío genial.**
Uf, no lo sabes tú bien, sobre todo después de la primera copa cuando empieza con los chistes de Lepe.

- **Las grapas de la revista, muy monas ellas. Lo malo es que te duren dos días.**
Es para que os compréis las fabulosas tapas de HC que vendemos en el interior...

- **El "ISS" de PS2, vaya césped tan real.**
Jugadores con tropecientos polígonos, IA súper avanzada, estadios impresionantes... ¿y vas tú y te fijas en el césped?

- **Que vuestra revista tengas tantas páginas.**
Calla, calla, si supieras lo que cuesta rellenarlas...

- **El renacimiento de los juegos de lucha en 2D.**
Sí, nosotros también pensamos que la Capilla Sixtina sería una auténtica maravilla para escenario del próximo título de Capcom.

- **La Nintendo Game Cube, después de tanto secretismo nos muestran la 8ª maravilla.**
Sí, pero para mantener el suspense ya están los de Microsoft, que se resisten a mostrar la XBOX.

- **Mola mucho que RE Code: Veronica y Virtua Tennis sean única y exclusivamente para Dreamcast.**
Y va y lo dice uno que sólo tiene la Game Gear. Si es que sois de lo que no hay...

Ni fu ni fa

• Tantas secuelas y refritos de "RE"; no hay por donde cogerlos.
Más que "no hay por dónde cogerlos", es "no hay manera de cogerlos", porque, en contra de tu opinión, la verdad es que todos se venden como churros.

• La fiebre Pokémon. Cuanto más lo intento entender, menos lo entiendo.
Lo mismo nos pasa a nosotros con el anuncio de Georgi Dann ¿Acaso hay tantos en el mundo?

• Que EA no apoye a Sega ni Nintendo con su saga "FIFA". Al menos, podrían decir el porqué.
No pueden hablar porque los chicos de Sony los tienen atados y bien amordazados.

• Saber que en Canarias me ahorro más dinero en cualquier videojuego.
De todos modos, no creo que te compense viajar desde tu casa en La Coruña a Canarias cada vez que quieras comprarte un juego.

• Que dentro de unos años paguemos 1 Euro por cada partida en recreativa.
Al paso que van las cosas, a lo mejor en vez d pagar un euro tienes que pagar un dólar...

¿Y tú qué opinas?

Por las opiniones que hemos recibido, parece que en general os ha gustado el vídeo que regalamos el mes pasado:

• El video demuestra que entre DC y PS2 no hay una gran diferencia; los gráficos son muy parecidos y las dos consolas esperan grandes lanzamientos aunque para mí la que se llevó la palma fue DC con Shenmue, espero que lo traduzcan.
(José)

• Con vuestro video he podido admirar Shenmue. Ese juego no solo confirma el dominio actual de DC, sino que demuestra que puede convertirse en la consola número 1 por encima de PS2, aunque MGS2 también es genial.
(J. Sánchez)

• Compré la revista y puse la cinta en el video, ¿y qué veo? Un Solid Snake de PS2, todo era alucinante, la lluvia, el movimiento, los disparos... Pero, luego... RR V, TTT, Shenmue, Virtua Tennis, MS-R, BANJO-TOOIE... ¡¡¡es el mejor video de todo el mundo!!! Os aseguro que nadie me lo robará.
(Fran García)

• Las imágenes de PS2 y DC muy buenas pero, ¿qué hay de la gran N64? La calidad de las imágenes era bastante penosa, el sonido malísimo, y la duración... podríais haber repartido mejor el tiempo.
(Pablo Santiago Martínez)

• El vídeo esta muy bien (aunque haya aumento de precio). Pero pienso que, si cada cierto tiempo pusierais un vídeo con las distintas novedades, los jugadores estaríamos mejor informados.
(Alberto)

• Me ha parecido un buen regalo, y me ha servido para comprobar que, gráficamente, no hay ninguna diferencia entre los juegos de DC y de PS2. Ni siquiera hay apenas diferencia entre MGS2 y Shenmue.
(Martino Canabal)

• Vuestro vídeo me pareció corto, la verdad, porque después de ver MGS me quedé con ganas de más, además deberíais haber dicho algo sobre los juegos, porque sólo las imágenes no bastan.
Además, la cinta era de mala calidad, pero mereció la pena, porque no todos los días puedes ver algo así (sobre todo por lo de PS2). Genial
(Alex Oliva)

• Es uno de los vídeos más geniales sobre videojuegos jamás visto, aunque su limitada duración creo que no debe subir el precio tanto, aunque no dudéis en repetirlo un par de veces más, y no os olvidéis de PS, que aún da guerra.
(Canaryo)

Y para el mes que viene: Después de ver los reportajes que os hemos ofrecido este mes ¿Qué os han parecido Game Boy Advance, GAMECUBE, PSOne y la información sobre XBOX?

la web de moda

Si os gustaron las dos páginas del mes pasado, aquí tenéis más dominios oficiales de juegos. Terror y deportes de la mano de Acclaim:

www.parasite-eve2.com
www.acclaimsports.com/freestylebmx/index.html

VIÑETA CONSOLERA

Fco. Javier Gamboa

SUBEN

NINTENDO, que con la presentación de GameCube y Game Boy Advance vuelve a colocarse en cabeza en la carrera por el sistema de juego definitivo.

SEGA, que con la bajada de precio de Dreamcast y el anuncio de SegaNET está dispuesta a mimar a los que han depositado su confianza en DC.

FINAL FANTASY, que ya ha demostrado que su última entrega para PlayStation será también la mejor de todas.

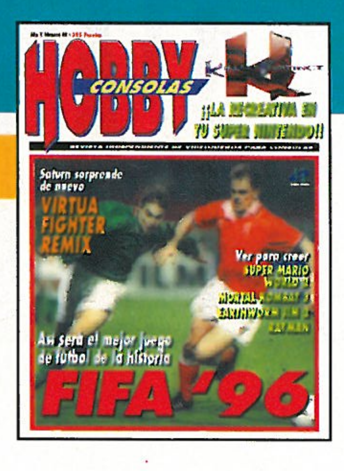
BAJAN

LOS PIRATAS, que tras el cierre de webs por parte de Sega, y la elección de un nuevo tipo de almacenamiento para GameCube, lo tienen más difícil para seguir haciendo negocio.

Así que pasen 5 años...

El fútbol de las estrellas.

Fútbol, fútbol, y más fútbol, pero de la extraordinaria calidad que ya mostraban FIFA 96 (por cierto, ¿habéis visto al jugador de la portada? ¡Es Ronald de Boer!) o Virtua Striker. Claro que si preferías lo último de lo último, no tenías más que hacerte con la malograda Virtual Boy y sus juegos pseudo-3D. Casi nada.



Los más vendidos (Japón)

1. Dragon Quest VII .... (PS)
2. Gekikuukan Pro Baseball .... (PS2)
3. Capcom vs. SNK: M F 2000 .... (DC)
4. Koro Koro Kirby .... (GB)
5. Hamster Tarou .... (GB)
6. Romance of Three Kingdoms VII ..... (PS2)
7. Mario Story .... (N64)
8. Beat Mania Append Gotta Mix 2 ..... (PS)
9. Winning Eleven 2000 .... (N64, PS)
10. Mario Tennis 64 .... (N64)

Los más vendidos (U.S.A.)

1. Madden NFL 2001 .... (PS)
2. Chrono Cross .... (PS)
3. Star Wars Racer .... (N64)
4. Tony Hawk .... (PS)
5. Driver .... (PS)
6. Speed Ops .... (PS)
7. NCAA Football 2001 .... (PS)
8. WWF Smackdown .... (PS)
9. World series baseball 2k1 .... (DC)
10. Digimon World .... (PS)

Mendieta en la redacción de HC... o casi

FIFA rozará la realidad

Además de ser la cara oficial de FIFA 2001 en nuestro país, Mendieta es uno de los futbolistas mejor recreados que aparecerán en el juego de EA. El Emotion Engine de la nueva máquina de Sony ha permitido que sus gestos y rostro pasen al juego incluyendo hasta los más mínimos detalles. Aunque, eso sí, parece que se han olvidado de actualizar su corte de pelo...



No Mola

• Que Nintendo no vuelva a hacer el concurso de "El mayor experto en videojuegos".
¿Para qué? Si ya vimos quien era.

• Tener un póster de las chicas de "Dead or Alive 2", pero vestidas. ¡Esto sí que es una tortura!
Hombre, también dimos una vez un póster de Ecco en que salía desnudito.

• Que vayan a cerrar la librería donde he comprado mi Hobby desde hace 8 años, snif.
Si es una pena, sí, pero no desesperes piensa que Hobby Consolas se puede comprar en muchos otros sitios.

• Que sigan saliendo grandes juegos para DC, al final voy a tener que comprármela.
Pues sería una pena tener que esperar al final para comprársela, con la de juegos buenos que están saliendo desde el principio.

• El machismo en los videojuegos, y la frivolidad de algunos argumentos; por favor, que alguien lo remedie.
ANUNCIO: Se buscan filósofas con experiencia para protagonizar un juego de... ¡¿de qué?!

• El estado en que han quedado mis dedos después de largas sesiones de "Track & Field": la peor prueba, sin duda, la del lanzamiento de martillo.
No, es que lo has entendido mal: no hay que lanzar los botones aporreándote los dedos con un martillo, sino al revés...

• Que la revista tarde tanto en llegar a casa cuando estas suscrito.
Es que a los suscriptores, como les consideramos los más fieles lectores, les dejamos siempre para el final.

• Que mi madre no me vaya a comprar la PS2 y me la tenga que comprar yo, con el poco sudor que sale de mi frente.
Seguro que cuando te empieces a rascar el bolsillo, sudas más.

• El diseño de la GameCube, muy infantiloide. Y decían que la PS2 estéticamente no era nada bonita...
Parece que se están poniendo de moda los diseños "cubistas", con materiales modernos y un estilo "fashion" total, total... te lo juro por Pikachu.

• Que el juego de "El Gran Hermano" no salga en PS. Por lo menos, que salga "El Gran Primo Lejano".
Eso, tú da ideas. A ver si van a terminar sacando "El Gran Bus del Superviviente de mi Hermano", o alguna cosa por el estilo.

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

Parece que las fuerzas ocultas del firmamento de los videojuegos están jugando duro. Este mes me toca anunciaros otra cancelación para Dreamcast, una que me duele bastante porque el juego tenía muy buen pinta. La nueva baja responde al nombre de **«Aiken's Artifact»** y el culpable de su desaparición es Fox Interactive. Bienvenido sea, por el contrario, **«Confidential Mission»**, la nueva recreativa de Hitmaker (el estudio que desarrolló «Virtua Tennis»). Desde aquí me atrevo a vaticinaros que el empleo de la placa Naomi en este shooter - que toma el relevo de «Virtua Cop» - nos a va a proporcionar otro excelente juego para la consola de Sega durante el año que viene.
Por su parte, me he hecho con alguna información acerca de los nuevos "juguetes" que podrían acompañar al lanzamiento de PS 2 en EE UU. Se trata de una cámara digital llamada **Cyber Shot P1**, y de una impresora con la que imprimir las fotos que tomemos. ¿Cuándo llegarán aquí? Ah, misterios de la vida...
Y del misterio pasamos al terror y la acción de la mano de Konami, que prepara **«Castlevania: Circle of the Moon»** para Game Boy Advance, y **«Metal Gear X»** y **«Silent Hill 2»** para PS 2. Tetsuhiro Imamura, el director de la primera parte de «SH», ha dicho que el juego será más asequible a todo tipo de jugadores, y que el uso de la niebla y la oscuridad será tratado de una manera aún más realista. ¡Qué miedo, mamá!

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Juan Jesús Gutiérrez, Simón Salgado Viegas, Miguel Ángel Fernández, Oscar Ocaña, Miquel Martínez Mellado, Andrés Cano Bermejo, Tony Cárdenas Cárdenas, David García Morán, Juan José Porteiro Rives, Iván Plaza, Javier Valdivia Romero, Daniel Quesada Arroyo, Mossman, Daniel López Peñuela, Daniel Pol, Borja Álvarez, Rodrigo Díaz García Sergio Dìaz, Miguel Ángel Romero Peral, un e-mail y dos cartas anónimas.

FINAL FANTASY IX



La aventura más maravillosa jamás contada

Aún faltan varios meses para que el mejor Juego de Rol de la historia llegue hasta nuestro país, pero «Final Fantasy IX» ya ha sido editado en el mercado japonés. Como podréis suponer, nos ha resultado imposible resistirnos a la tentación de hacernos con una copia, y al ver la maravilla que ha realizado Square hemos querido compartir con vosotros las emociones que hemos experimentado durante las primeras dos horas de juego. Con todos vosotros.... «Final Fantasy IX».

Es media tarde y acaba de llegar un paquete urgente a la redacción. El matasellos de Japón no deja lugar a dudas: es lo que estábamos esperando. Nerviosos, nos abalanzamos sobre él y rompemos el envoltorio... Ahí está: Es una copia japonesa de «Final Fantasy IX». Hay muchos juegos que necesitan una carátula llamativa para atraer la atención, pero «Final Fantasy IX», fiel a la tradición, tan sólo muestra su logo sobre un fondo blanco. Conectamos rápidamente una PlayStation, extraemos el primero de los 4 discos (deteniéndonos un instante para contemplar la bella serigrafía) y lo encajamos temblorosamente en el lector. Ya estamos listos para invocar una de esas historias maravillosas que sólo los grandes maestros cuentacuentos saben narrar. Vamos a dejar volar nuestra imaginación y a prepararnos para presenciar la última gran fantasía de Square, a disfrutar con la aventura más apasionante que jamás se haya vivido en una consola. Los actores se preparan, la música comienza a sonar, el telón se levanta... y nosotros empezamos a soñar.

¡COMIENZA LA AVENTURA!

Una exquisita melodía de corte renacentista prepara el ambiente mientras aparece el logo de Square y las primeras imágenes de FMV extraídas del juego, sobre las que se superpone un mapa que se centra en la ciudad de Tifa. El primer homenaje a «Final Fantasy VII», y sabemos que no será el último.

La cámara sigue, en la primera secuencia cinemática del juego, a una barca que avanza penosamente en medio de una tormenta en el mar. Las olas encrespadas, un rostro femenino en la tempestad y de repente... Todo ha sido un sueño. La princesa Garnet Til Alexandros 17th despierta de su pesadilla, se frota los ojos y se siente reconfortada de poder mirar por la ventana de su palacio la maravilla arquitectónica de la ciudad de Alexandria. Un zoom inverso nos ofrece una bellísima perspectiva de la ciudad mientras se aleja, por encima de las nubes, hasta un barco volador. Castillos, princesas, barcos que navegan más allá del cielo...



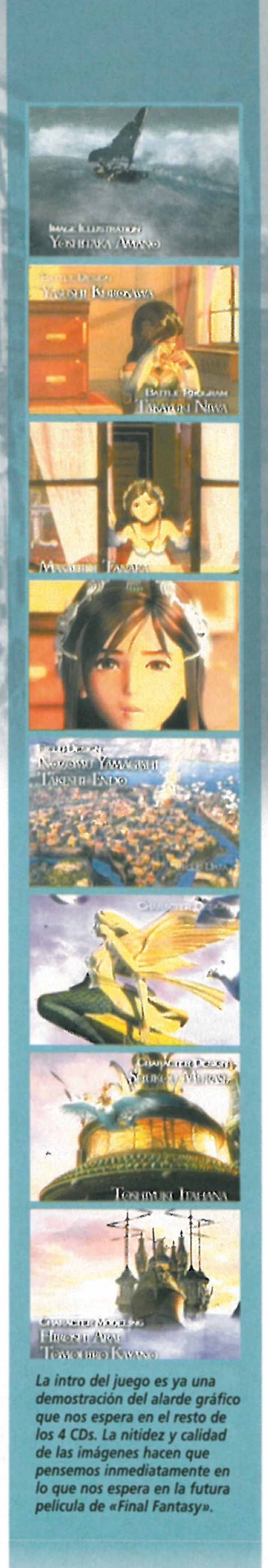


SQUARE HA REGRESADO A SUS INICIOS, HA VUELTO AL ORIGEN DE LA SAGA CON SU AMBIENTACIÓN MEDIEVAL DE ESPADA Y BRUJERÍA. PERO, COMO IREMOS VIENDO A LO LARGO DE ESTAS PÁGINAS, LO HA HECHO COMO HOMENAJE A MÁS DE DIEZ AÑOS DE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS ANTES DE ENTRAR EN UNA NUEVA ETAPA CON PS 2.

Continuamos con la primera aparición del protagonista, Zidane Tribal (llama la atención su larga cola, como de animal), que baja por una escalera de mano y entra en una habitación. Termina la secuencia y esperamos ver los primeros gráficos del juego, pero para nuestro asombro todo está oscuro y sólo tenemos una vela para iluminarnos. Andamos a tientas, topamos con una mesa y, de paso, con la segunda novedad del juego. Cuando el personaje al que manejamos se aproxima a algún punto de interés, aparece un bocadillo con una admiración indicando que podemos examinarlo. Ahora podemos encender una lámpara.

SE HACE LA LUZ Y TENEMOS ANTE NOSOTROS LA PRIMERA ESTANCIA DEL





La intro del juego es ya una demostración del alarde gráfico que nos espera en el resto de los 4 CDs. La nitidez y calidad de las imágenes hacen que pensemos inmediatamente en lo que nos espera en la futura película de «Final Fantasy».

El regreso de Yoshitaka Amano como diseñador gráfico y el perfeccionamiento de las técnicas visuales empleadas en «FF VIII» nos coloca ante el mejor apartado gráfico de la saga.

YOSHITAKA AMANO, un dibujante genial

El nombre de este sensacional ilustrador japonés nacido en 1952 es legendario gracias a sus incursiones en los ámbitos del cómic, el videojuego e incluso el cine. Su concepto de diseño modeló la estética de juegos como «Front Mission», «Gun Hazard» y, sobre todo, los seis primeros capítulos de la serie «Final Fantasy», a la que ha vuelto ahora tras tres años de ausencia.

De absolutamente magistral se puede calificar el trabajo de Amano para «Final Fantasy IX», con unos bocetos que dotan al mundo medieval y a sus personajes de una elegancia y personalidad difícilmente igualables. Gracias a él estamos ante el juego con mayor calidad gráfica de toda la saga.

JUEGO, QUE PERMITE APRECIAR UN EXCELENTE TRABAJO EN EL PRERRENDERIZADO DEL FONDO. TAMBIÉN VEMOS QUE SE HA VUELTO AL "LOOK SUPERDEFORMED" ABANDONADO TRAS «FFVII». EL PERSONAJE CUENTA CON MAYOR NÚMERO DE POLÍGONOS, MÁS DETALLE EN SUS RASGOS Y VESTIDURAS Y SE MUEVE MÁS RÁPIDO QUE EN LOS JUEGOS ANTERIORES. EMPEZAMOS A APRECIAR EL TRABAJO DE YOSHITAKA AMANO COMO ILUSTRADOR.



Se abre una puerta y entran tres nuevos personajes: Braunk, Shina y Markus. Sin apenas tiempo de hablar con ellos nos vemos envueltos en el primer combate del juego contra un extraño humanoide con cabeza de dragón.

Tras la reyerta, una broma de un nuevo personaje llamado Baku, las cosas se ponen serias. Pasamos a una nueva habitación donde se aclaran los planes del grupo: la misión consiste en montar un espectáculo palaciego en Alexandria durante el cual raptar a la Princesa Garnet. La música cambia, inquietante, mientras se gesta la conspiración.

LA CULMINACIÓN DE LA TÉCNICA

Una nueva secuencia de FMV, con la majestuosa vista del enorme barco volador acercándose a Alexandria ante la admiración de sus habitantes, sirve para introducir al siguiente personaje principal del juego, Vivi Ornitier. Este misterioso y joven mago negro sigue con interés las evoluciones del barco mientras deambula por las calles de la ciudad.

UNA MIRADA ATENTA TRAS TERMINAR LA SECUENCIA PERMITE COMPROBAR CÓMO SQUARE VUELVE A DEMOSTRAR SU MAESTRÍA

1. El emocionante primer Combate





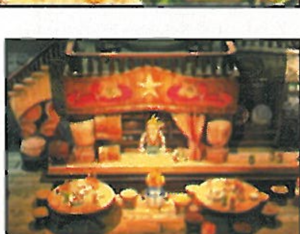
Square vuelve a repetir el Sistema de Combate Activo de entregas anteriores: tenemos una barra que muestra el tiempo que le falta a los personajes para poder atacar, y un menú a la izquierda desde donde elegir la acción a realizar. Aunque es pronto para comprobarlo, os adelantamos que la mayor novedad de esta nueva entrega es la vuelta al sistema de "Trabajos" de «FF VI» y una diferenciación mayor entre las clases de personaje, que permite combates más cooperativos.

Nobuo Uematsu, compositor de la banda sonora de los dos últimos «Final Fantasy», sigue creando melodías que se adecuan perfectamente a cada situación, aunque en esta ocasión no llegan a sorprender.













TÉCNICA REALIZANDO UNA PERFECTA TRANSICIÓN ENTRE CINEMÁTICA Y PRERRENDERIZADO.

El ejemplo es un travelling por una de las calles vistas desde arriba, y nos trae a la memoria el desembarco de Squall y compañía cuando van a cumplir su prueba de fuego para ser soldados en FF VIII.

Vivi es, pues, el segundo personaje al que controlamos en tan sólo cinco minutos. Con él decidimos darnos un garbeo por la ciudad y descubrimos de paso la exuberante ambientación medieval de la urbe.

NO HAY DETALLE ALGUNO QUE NO ESTÉ CUIDADO: ARQUITECTURA SACADA DE CUALQUIER PELÍCULA DE LA EDAD MEDIA, PLAZAS CON SUS ESTATUAS, DECORADOS BARROCOS Y CON CIENTOS DE DETALLES, ROPAJES A LA MODA...

2. ¡Más cartas!



Tras recoger unas cuantas por toda la ciudad, examinamos el inventario y nos frotamos las manos al ver espacio para 100 cartas. La nueva diversión se llama QuadMist, y es una versión del juego de cartas de Final Fantasy VIII. lo que hace que se nos venga a la mente de inmediato (no sabemos muy bien por qué) la frase "Hazte con todas...".

Pese a estar en japonés, podéis ver que los menús presentan el mismo aspecto de siempre.

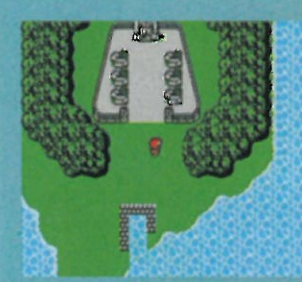
Utilizando el sencillo sistema de puntos de interés, nos llevamos una sorpresa mayúscula con lo que encuentra Vivi: ¡Cartas!

Como estamos ansiosos por seguir explorando, avanzamos y llegamos al centro de la ciudad, donde un puesto de tickets llama nuestra atención. ¡Parece que va a haber un espectáculo y no nos lo podemos perder! Hablamos con el vendedor, le enseñamos una entrada que Vivi había conseguido antes y... ¿Cómo que no vale? ¿Que es falsa? ¿Y ahora cómo lo hacemos? Mientras nos alejamos cabizbajos ve-

LA HISTORIA DE UNA SAGA MÍTICA

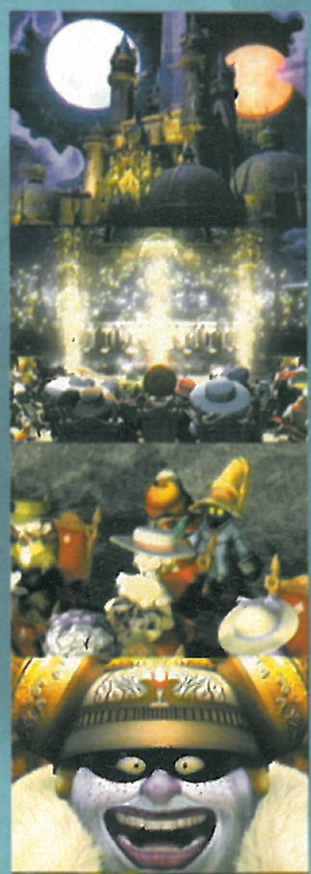






El primer Final Fantas para NES salió a la venta en Japón en diciembre de 1987 y mantuvo una dura pugna con «Dragon Quest», por aquel entonces el mejor RPG del mercado. Los escenarios y personajes están basados ya en los diseños de Yoshitaka Amano. El éxito es tan grande que un año después ya tendríamos una secuela, «FF II». El tercer episodio, también para NES, introduce por primera veza los famosos chocobos. Y en julio del 91, para contrarrestar de nuevo a «Dragon Quest», sale la cuarta parte, ya en SNES, que se sitúa durante 4 meses a la cabeza de las listas de ventas de Japón. Los años 92 y 94 vieron aparecer la quinta y la sexta entrega. PlayStation, por su parte, ha tenido el honor de recibir los dos mejores capítulos de la saga «FF VII» y «FFVIII», a los que ahora se une este «FFIX» como despedida a una época dorada, que va a renacer en la nueva generación con «FF X» y «XI», ya en PS 2.

FINAL FANTASY IX



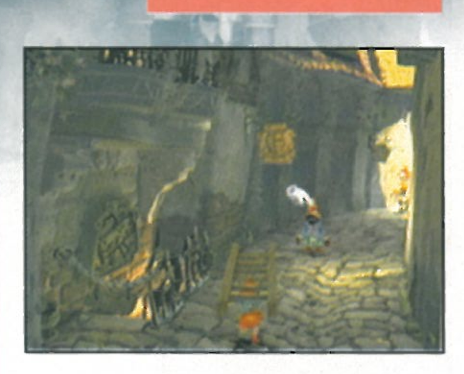


Los fuegos artificiales iluminan el cielo nocturno mientras la multitud estalla en aclamaciones. Vemos por primera vez a la Reina Brahne y a su lado a la Princesa Garnet con un rostro triste y compungido. No parece muy contenta con la celebración, pero ¿cuáles serán sus motivos? Al fondo, mirándola desde lejos y haciéndose la misma pregunta que nosotros, se muestra el caballero Adelbert Steiner, otro de los personajes que podemos controlar en el juego.

Saltad, malditos



Estamos ante el primer minijuego de nuestra aventura. El objetivo consiste en saltar en el momento adecuado pulsando "X" y conseguir al menos veinte saltos sin fallar. Las niñas nos recompensan con dinero en efectivo, pero si llegamos a los doscientos (!!) obtendremos unas suculentas cartitas para nuestra colección.





mos a unas niñas jugando a la comba y nos entran ganas de saltar un rato.

Entrando en un callejón cercano nos encontramos con Pack, un curioso niño con forma de ratón (en este mundo todos los personajes son fantásticos). Tras robar una escalera de mano, el duende nos dice que le sigamos y nos presenta a un Mogli, uno de nuestros más valiosos aliados en esta aventura

Cuando terminamos, Pack nos informa de que tiene un plan para que nos colemos

Los Moglis



Los Moglis son una especie de cerditos voladores que tienen la peculiaridad de poder grabar nuestros avances en su libro de registro. Pero este personaje también nos puede ceder gustoso una de sus tiendas de campaña para que podamos dormir y recuperar fuerzas (como en los hoteles de «FF VII» y «VIII»). También nos ofrece la interesante posibilidad de mandar mensajes a otros Moglis de todo el mundo.



en el festival sin pagar la entrada. La cosa consiste en seguir por los tejados ayudados por la escalera que robó y entrar en el Palacio. Tras un pequeño garbeo, allí estamos, contemplando asombrados la sensacional escena cinemática que inicia la fiesta. ¡Comienza el espectáculo!

ESTA NUEVA FMV, LA TERCERA QUE PRESENCIAMOS, YA NOS SIRVE PARA COMPROBAR QUE LA CALIDAD DE LAS MISMAS ESTÁ INCLUSO POR ENCIMA DE LAS MAGNÍFICAS SECUENCIAS DE FINAL «FANTASY VIII».

La acción se centra, ya con el motor del juego, en un escenario de teatro. Aquí vemos a Baku, uno de los miembros de la compañía, contando a los espectadores la historia de dos amantes

Se nota una mejora clara en la jugabilidad gracias a un movimiento más rápido de los personajes. Por otra parte, guiarse por los menús de combate sigue siendo muy sencillo.

En esta primera experiencia, el juego resulta muy entretenido, aunque excesivamente lineal, algo habitual en la serie. Pero no olvidemos que en 4 CD caben muchas sorpresas...

llamados Markus y Coneria. Mientras tanto, entre bastidores, Zidane, Shina y Braunk discuten los últimos detalles del plan: en uno de los actos de la obra, fingirán un duelo de espadas para salir corriendo hacia palacio y buscar a la Princesa. Tras la charla, saltan al escenario y se enfrentan a Baku, que encarna el papel del Rey en la obra. Estamos ante el segundo combate del juego.

Tras su "derrota", el Rey



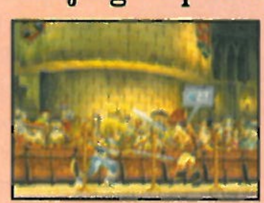
sale corriendo y Zidane y Braunk comienzan a luchar. Todo está saliendo según el plan y nos asombramos ante la divertida y efectiva trama que están desplegando los guionistas de Square. ¡¡¡El juego ya nos ha enganchado por completo y llevamos jugando tan sólo dos horas¡¡¡ Terminado el duelo, los dos farsantes salen corriendo y consiguen "aliviarle" la armadura a dos guardias del castillo. En este momento pasamos al segundo escenario del juego, las dependencias del gigantesco castillo de Alexandria. ¿Lograrán nuestros héroes raptar a la Princesa? ¿Qué sorpresas nos deparará esta genial aventura? No os preocupéis, porque ya sólo faltan cuatro meses de nada para que podáis comprobarlo vosotros mismos. ¿Podréis aguantar?

Segundo Combate



Ha llegado el momento de probar más opciones del menú, como las magias. Aunque como estamos hablando de un combate fingido, las magias son totalmente "de pega" y no hacen daño. Los efectos visuales, no obstante, sí que son reales, y sirven para comprobar que los tiempos de invocación de los conjuros son bastante reducidos, y los resultados gráficos siguen siendo muy aparentes.

Minijuego Espadas



Controlando a Zidane, tenemos que ir pulsando la secuencia de botones que Braunk nos va diciendo para que el combate resulte lo más real posible. Es parecido al minijuego del desfile de «Final Fantasy VII», y como en aquel, recibiremos una recompensa en función del número de fallos que aciertos tenido. La verdad es que resulta tan divertido que decidimos repetirlo un par de veces antes de continuar, ya que el juego nos da opción a ello. Es uno de los toques geniales de Square.





OPINIÓN

Aunque «Final Fantasy IX» no resulta tan revolucionario como lo fue en su momento el «VIII», estas dos primeras horas que hemos querido compartir con vosotros han servido para comprobar que estamos ante una nueva obra maestra. Ya os podemos adelantar que va a ser mejor que «Final Fantasy VIII», y que hemos sentido ese tipo de emoción que sólo esta saga sabe proporcionar. Nos quedan muchas cosas por contaros, como el empleo de los Active Time Event, el estado de "Trance" que sufren los personajes en los combates, o el uso de las Bestias Sagradas, detalles de los que os iremos hablando poco a poco. Cuando el juego salga a la venta en nuestro país durante el mes de febrero del año que viene, será el momento de daros una valoración definitiva.

VALORACIÓN DE LAS 2 PRIMERAS HORAS

• **Ambientación**
Magistral. Es posible que superemos por primera vez la barrera del "100" en gráficos.

• **Banda Sonora**
Muy efectiva. Le va como anillo al dedo a la acción.

• **Desarrollo**
Engancha desde el comienzo, aunque al principio sea lineal.



Sega rebaja el precio de la consola un año después de su salida

¡Dreamcast por 29.900 pesetas!



El nuevo precio de Dreamcast, hace aún más atractiva a la consola más potente del mercado.

Cuando se cumple el primer año desde la salida a la venta de Dreamcast en nuestro país, Sega España ha decidido bajar el precio de su consola en un 25%, dejando el precio recomendado en 29.990 ptas.

Sega España ha decidido realizar este rebaja del precio después de los antecedentes en América y algunos países de Europa, donde las ventas de la consola crecieron considerablemente al conocerse la noticia. Para España, las previsiones se sitúan en 200.000 unidades vendidas antes de fin de año.

Por otro lado, el ECTS nos dejó también algunas gratas noticias para la máquina de Sega

Por un lado se encuentra el anuncio por parte de Sega de la próxima comercialización de una nueva unidad VMS con una capacidad de almacenamiento 4 veces superior a la actual (algo que mucho usuarios venían reclamando desde hace tiempo). Además, otra compañía dedicada a la venta de productos por Internet, llamada Gemm, ha anunciado que, además del pack convencional de la consola (que como sabéis ahora incluye «ChuChu Rocket!» y conexión gratuita a internet), va a distribuir un pack especial formado por la consola de Sega y un reproductor DVD de una compañía independiente, al precio de 74.990 ptas (curiosamente, el mismo que PlayStation 2). Hay que dejar claro, eso sí, que no se tratará de un lector de juegos para la consola (que utiliza GD-ROM) , sino simplemente una máquina independiente para reproducir DVD vídeo.

Va a crear una nueva división de juegos para móviles

Juan Montes ficha por Motorola

El ya ex-vicepresidente de Sony Computer Entertainment Europe, Juan Montes, ha anunciado que deja su puesto en la compañía japonesa debido a su intención de contratar por uno de los gigantes del mundo de las comunicaciones, Motorola.

Desde el lanzamiento de PlayStation en 1995, la carrera de Juan Montes dentro de Sony no hizo más que elevarse, hasta alcanzar la vicepresidencia de la división europea de la compañía.

Sin embargo, el motivo por el que Juan Montes se ha decantado por Motorola, y esto es lo más interesante del tema, es que en su nuevo puesto tiene previsto crear una nueva división interna destinada a la creación de juegos para teléfonos móviles, aprovechando el extraordinario aumento en la tecnología que estos aparatos están sufriendo en los últimos tiempos.

Este puede suponer el inicio de toda una revolución dentro del mundo de las comunicaciones, pues se unen dos sectores en fuerte expansión, como son el de los videojuegos y el de la telefonía móvil. Esperamos que la decisión de Juan Montes le lleve a alcanzar tantos éxitos como hasta el momento ha logrado en Sony.



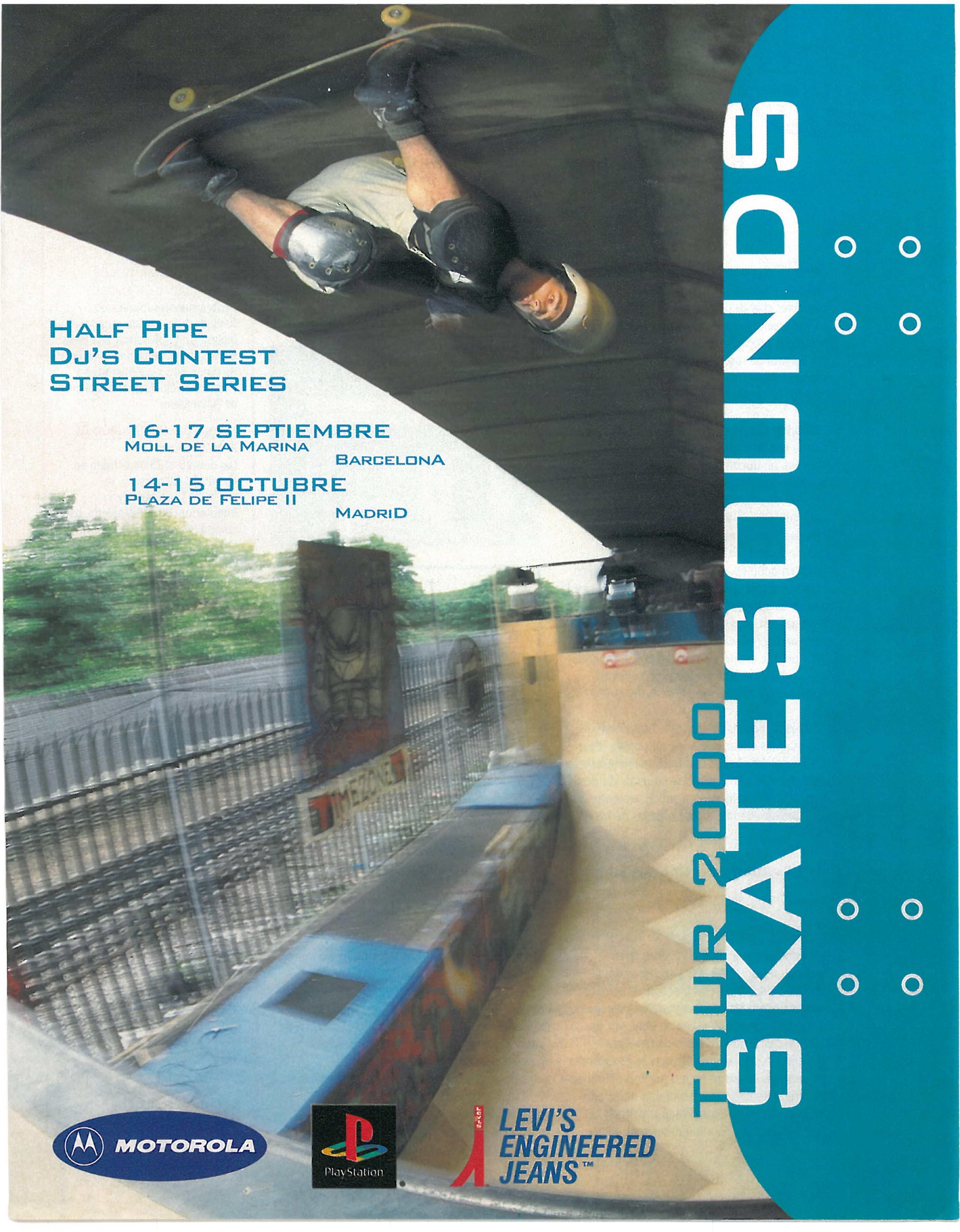
El, hasta ahora vicepresidente de SCEE, ha pasado a las filas de Motorola. Tiene entre sus proyectos la creación de una división dedicada a la programación de juegos para teléfonos móviles.

Se esperan importantes novedades en la feria japonesa

Japón celebra su Tokyo Game Show

El día 22 de septiembre se ha celebrado en Japón una nueva edición del Tokyo Game Show, feria en la que se han presentado importantes novedades de las consolas de nueva generación, así como los próximos proyectos de las compañías japonesas más importantes del sector.

Por supuesto, uno de nuestros corresponsales ha acudido puntualmente a la cita para informaros el mes que viene de las novedades que expongan compañías como Microsoft (con X-Box), Sony, Namco, Capcom, o Konami, a través de un detallado reportaje para vuestro disfrute.



HALF PIPE
DJ'S CONTEST
STREET SERIES
16-17 SEPTIEMBRE
MOLL DE LA MARINA
BARCELONA
14-15 OCTUBRE
PLAZA DE FELIPE II
MADRID
SKATESOUNDS
TOUR 2000
MOTOROLA
PlayStation
LEVI'S ENGINEERED JEANS™



El plazo de preventa comenzará el 1 de Octubre

Asegúrate una PlayStation 2 con el sistema de reserva de Sony

Con el objetivo de agilizar las ventas de su nueva consola, y permitir además que cualquier cliente cuente con la posibilidad de asegurarse la adquisición de una de las preciadas unidades, Sony España ha preparado un sistema de reservas especial, cuyo plazo se extenderá del 1 al 31 de octubre. Os vamos a resumir cómo funciona, porque tiene "tela":

En primer lugar, debéis recoger en vuestra tienda habitual un Formulario de Solicitud de Reserva, un documento con 4 copias que tendréis que rellenar.

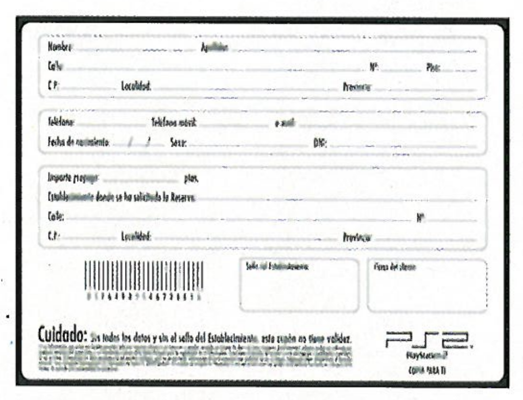
La tienda os devolverá dos de las copias, una para vosotros, y la otra para enviarla al Apartado de Correos 23183, Madrid 28020, indicando en la Referencia "PlayStation". También deberéis dejar una señal en metálico.

Días después recibiréis en casa una carta en la que se os indicará un Número de Identificación Personal, así como el día a partir del cual podréis recoger vuestra consola.

Por último, cuando llegue dicho día, tendréis que acudir al establecimiento con vuestro Número de Identificación Personal y el DNI.

Estamos seguros de que este ha sido el sistema más eficaz que Sony ha podido idear para asegurar el correcto funcionamiento de las reservas, más aún cuando se esperan vender unas 100.000 unidades en su lanzamiento, que son aproximadamente las unidades de las que dispondrá Sony España en un principio, aunque estaréis de acuerdo con nosotros en que el sistema parece más propio de un crédito bancario que de la adquisición de una consola.




Nombre: Apellidos:
Calle: Nº: Piso:
C.P.: Localidad: Provincia:

Teléfono: Teléfono móvil: e-mail:
Fecha de nacimiento: / / Sexo: DNI:

Importe prepago: ptas.
Establecimiento donde se ha solicitado la Reserva:
Calle: Nº:
C.P.: Localidad: Provincia:

Sello del Establecimiento — Firma del cliente

Cuidado: Sin todos los datos y sin el sello del Establecimiento, este cupón no tiene validez.

PS2 PlayStation 2
COPIA PARA TI

Este es el formulario que debéis rellenar para haceros con una de las primeras unidades de PS2 que lleguen a nuestro país. Si no lo enviáis a Sony, nadie os asegura que podáis conseguir una consola el 24 de noviembre.

La cadena de tiendas se llamará desde ahora Gameplay Spain

Gameplay adquiere Centro Mail

Gameplay, una compañía situada en Inglaterra y dedicada a la provisión de juego a través de Internet, acaba de comprar la cadena de tiendas especializada en videojuegos más grande de España, Centro Mail, por un valor de casi 2.000 millones de pesetas.

El objetivo principal de Gameplay es extender sus servicios de juego en red por toda Europa. Los directivos de la compañía han declarado que, para este fin, Centro Mail constituía la opción ideal, gracias a la infraestructura ya creada con sus populares salas de juego en red, la conocida Confederación.

Pablo Crespo, el directivo ejecutivo de Centro Mail, o desde ahora, Gameplay Spain, ha declarado que con esta operación, Gameplay se situará a la cabeza de Europa en cuanto a juego a través de Internet, además de afianzarse como la primera cadena de tiendas en España. Desde luego, los que más beneficiados salimos con todo este asunto somos los usuarios de toda España.

HC News

QUAKE III LLEGARA A PS2

Según varias fuentes, EA pretende adquirir los derechos del genial Quake III: Arena, para distribuir una versión para la consola de 128 bits de Sony durante el próximo año.

POSIBLE BAJADA DE LOS CARTUCHOS DE GAMEBOY

Existen rumores (parece que fundados) de que una compañía inglesa pretende lanzar una línea propia de los cartuchos oficiales de Game Boy, pero a un precio inferior al actual, a partir del mes de Noviembre.

I FERIA DEL VIDEOJUEGO DE BARCELONA

Los días 26 al 29 de octubre en Hospitalet (Barcelona), se celebrará la primera Feria Internacional del Videojuego, que reunirá 50 expositores y 4.000 profesionales del sector, con las últimas novedades del mercado.

ACCLAIM FIRMA CON EON DIGITAL

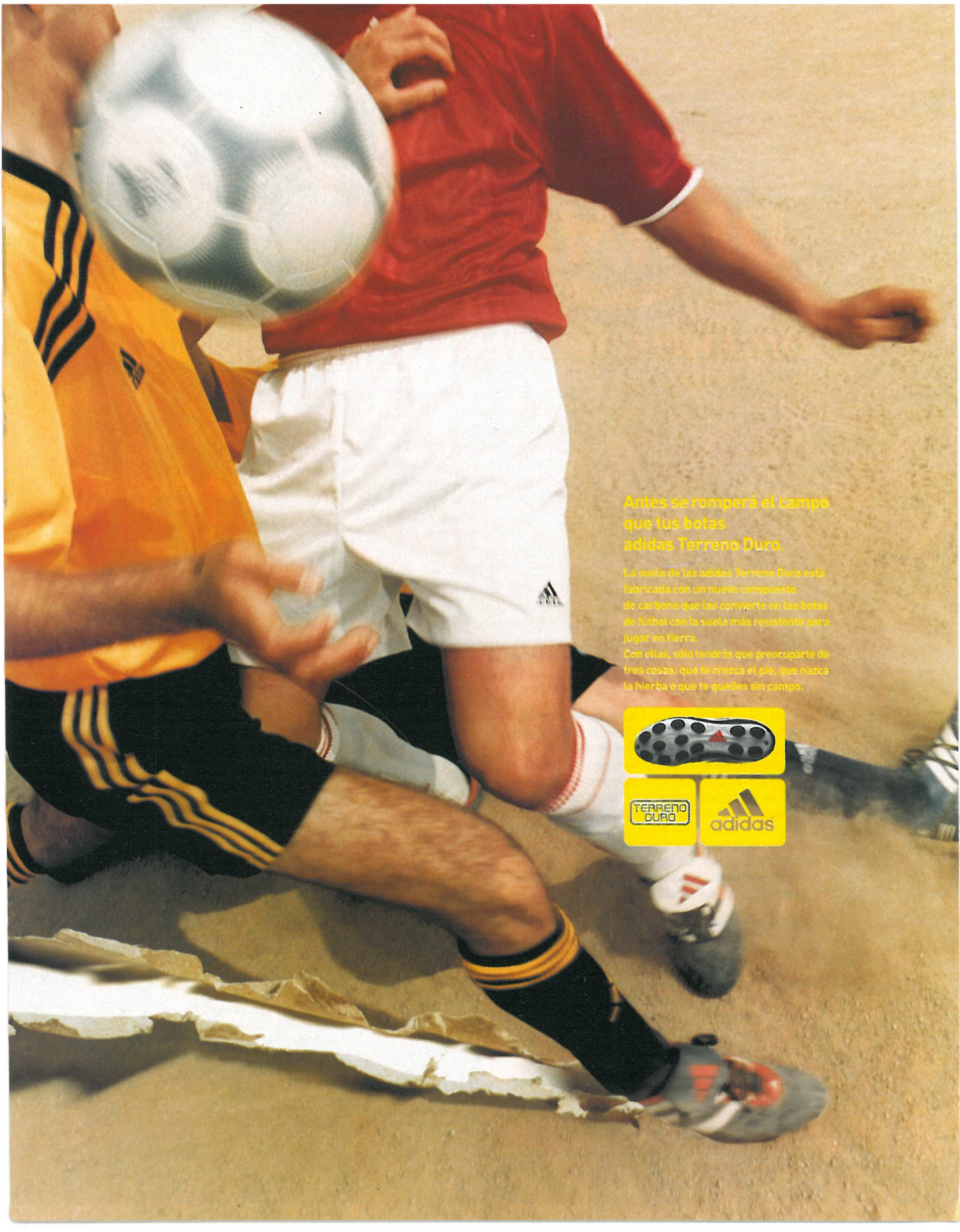
Desde ahora, Acclaim distribuirá en España el catálogo de títulos de la compañía EON, gracias a un acuerdo que cubre los formatos PS y GBC. Los primeros títulos en aparecer serán, «Street Scooters», «Landmaker» y «Wild Rapids» (PS), y «Puchi Carat» y «Qix Adventure» en GBC.

UBI SOFT ADQUIERE RED STORM

Red Storm, compañía responsable de títulos como «Rainbow Six» y «Rogue Spear», ha sido adquirida al 100% por Ubi Soft, con lo que la compañía francesa pasará a distribuir sus productos en España a partir de ahora, en todos los formatos de consola.

ÉXITO DEL ESPAÑOL SERGIO GARCÍA EN EL CAMPEONATO POKÉMON DE SIDNEY

Justo al cierre de esta edición nos hemos enterado de que el Campeón Español de la Super Copa Pokémon, Sergio García, ha quedado en el tercer puesto en el Campeonato del Mundo de Pokémon en Sidney. El mes que viene os ampliaremos detalles.


Antes se romperá el campo
que tus botas
adidas Terreno Duro.
La suela de las adidas Terreno Duro está
fabricada con un nuevo compuesto
de carbono que las convierte en las botas
de fútbol con la suela más resistente para
jugar en tierra.
Con ellas, sólo tendrás que preocuparte de
tres cosas: que te crezca el pie, que nazca
la hierba o que te quedes sin campo.
TERRENO DURO
adidas







Digimon es el nuevo fenómeno de masas que arrasa en todo el mundo. Sus claves: 7 niños con habilidades especiales perdidos en un mundo de fantasía, unas cuantas simpáticas mascotas capaces de evolucionar hasta convertirse en monstruos gigantescos, y un argumento en la mejor tradición de las grandes aventuras.

Después de conseguir barrer de los primeros puestos de audiencia a sus "primos" de Nintendo, estos divertidos personajes se han propuesto causar auténtico furor en nuestro país, así que ya os podéis ir preparando para vivir una auténtica invasión de Digimon a través de todo tipo de productos imaginables.

Para ir haciendo boca, la serie ya se está emitiendo en dos cadenas de TV (La 2 y Fox Kids) y, además, el juego de PlayStation que Acclaim distribuirá en nuestro país dentro de un par de meses dará el pistoletazo de salida a los innumerables juguetes que Bandai nos tiene preparados.

¡¡Pokémon, temblad, han llegado los Digimon!!

Nombre: Mimi
Digimon: Palmon

MÁS DATOS SOBRE DIGIMON

- La serie de animación ha sido líder de audiencia en su franja horaria durante los pasados meses de Julio y Agosto.
- Los juguetes Digimon se han convertido en nº1 de ventas desde que la serie comenzó a emitirse en Europa.
- La segunda temporada de la serie ya se encuentra en producción y anuncia la presencia de nuevos monstruos.
- El tema principal de la banda sonora ya se puede escuchar por internet, como anticipo a un álbum de Digirap.
- El juego de cartas Digimon cuenta con ediciones limitadas Gold y Silver, sólo para coleccionistas.
- Muy pronto llegará a nuestro país la promoción de Taco Bell basada en los personajes creados por Bandai.



Nombre: Tai
Digimon: Agumon

MASCOTAS DE ARMAS TOMAR

Aunque sólo existen 7 Digimon diferentes, sus habilidades para evolucionar les permiten alcanzar hasta 35 formas, cada una con habilidades especiales. Al asociarse a cada personaje, la energía de cada niño hace que tomen formas diferentes, pero ¡cuidado!, si un Digimon tuviese que utilizar energía negativa, se transformaría en un monstruo sin control. Una vez que el peligro ha pasado, estas criaturas pueden recuperar su forma original, mucho más "apacible", y acompañar a los protagonistas en su aventura.



Nombre: Sora
Digimon: Biyomon

DIGIEVOLUCIÓN



MASCOTA ELECTRÓNICA

1996

1.- Todo empezó aquí. Después de comprobar el éxito que estaban teniendo los Tamagotchis, Bandai se decantó por una versión capaz de pelear: los Digital Monsters.





LA SERIE DE TV

1997

2.- Con una sola temporada en pantalla ya es líder de audiencia en todo el mundo.

MERCHANDISING

1998

3.- Como podíamos esperar, Bandai no ha perdido el tiempo a la hora de comercializar todo tipo de muñecos, peluches y material escolar bajo la licencia Digimon.





LAS CARTAS

1999

4.- Tras la estela de Pokémon, el juego de cartas se basa en coleccionar estas criaturas y hacerlas pelear y evolucionar.

EL VIDEOJUEGO

2000

5.- Acclaim será la encargada de traer a nuestro país «Digimon World», un interesante RPG de Bandai que estará basado en el argumento de la serie de TV.





LA PELÍCULA

2001

6.- Estas navidades se estrenará en los cines de todo el mundo la película Digimon. Nuevos monstruos, nuevos personajes y una nueva aventura.


SEGA
CIERRA LA PUERTA Y DI QUE ESTAMOS JUGANDO
¿Te gustaría encerrarte en tu habitación con la chica más sexy del Universo?... Ahora puedes. Te presentamos a Ulala, la protagonista del juego que está batiendo todos los récords en Japón: Space Channel 5. Una aventura tan original que va a crear un género. Una fantasía virtual con la que podrás salvar el planeta al ritmo de una banda sonora espectacular. ¿Juegas o te vas a quedar mirando a Ulala con cara de lelo?
5
Space Channel 5
Dreamcast
UP TO 6 BILLION PLAYERS
SEGA, AND DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. © 2000 SEGA ENTERPRISES, LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Plug & Play

MC 2 RACING WHEEL DE MAD CATZ



Un volante que se crece

Partiendo del diseño de su volante MC, Mad Catz vuelve a la carga con un mando de control para PlayStation que además de cambio secuencial, palanca de cambios y pedales, incluye 10 botones programables para los juegos de velocidad de próxima generación. Pero por si no fuera suficiente, por primera vez este mando cuenta con sistema Accudrive para configurar manualmente la sensibilidad del periférico ¡Y además vibra!.

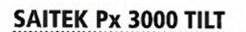


BLAZE RAVE STATION

El ritmo de PlayStation

Ahora que se han puesto de moda los juegos musicales en nuestro país comienzan a llegar las primeras alfombrillas de baile para PlayStation. Rave Station cuenta con un diseño resistente y la posibilidad de pulsar los 4 botones principales, las direcciones de la cruceta e incluso los botones select y start. Muy pronto llegará a nuestro país este curioso dispositivo sobre el que podréis ensayar vuestros mejores pasos frente a la consola.

MULTI LINK DE LOGIC 3





Acción multijugador en la consola de Sony

Se encuentra disponible en 4 colores diferentes y es la alternativa de Logic 3 al Multitap. Gracias a este original aparato podremos conectar 4 mandos de PlayStation y 4 memory card en un solo puerto de la consola, permitiendo la participación simultánea de hasta 8 jugadores en los juegos compatibles con esta opción.

THRUSTMASTER FREESTYLER

Snowboarding en la sala de estar



Ya es el segundo diseño de estas características que pueden disfrutar los usuarios de PlayStation y PS 2. Se trata de una tabla que hace las veces de cruceta de control y que nos permite dirigir los movimientos de nuestro patinador con la inclinación del cuerpo. Además, ésta incluye dos botones para los pies que hacen las veces de acelerador y freno, y un curioso mando que se sujeta con un mano para realizar piruetas. La opción más espectacular a un precio que no supera las 14.990 ptas.

SAITEK Px 3000 TILT

La segunda generación del shock

Saitek ha ido mucho más allá a la hora de diseñar su nuevo control pad para PlayStation. Px 3000 no sólo incorpora una rueda de aceleración, especialmente cómoda para los juegos de velocidad, y sistema de bloqueo bidireccional en el stick analógico, sino que además incluye tecnología "Tilt" de vibración. Esto significa que además de los servomotores de vibración Dual Shock, cuenta con un tercer sistema que ayuda a sentir los juegos con mayor intensidad. Su espectacular diseño de aspecto metálico y un precio de 7.995 ptas lo convierten en el pad óptimo para los juegos de velocidad.



Recomendados

Volantes:

PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
PS: Mc Laren F1 ★★★★
N64: Top Drive 429 ★★★★½
N64: Formula Race Pro ★★★★
DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:

PS: Blaze Falcon ★★★★
PS: Assassin Nu-Gen ★★★★
N64: No disponible
DC: Pumpaction Blaster ★★★½

Tarjetas de memoria:

PS: Blaze 4MB ★★★★
PS: Sony Memory card ★★★
N64: Nintendo controller pak ★★★★
N64: Memory Pak x 32 ★★★★
DC: VMU ★★★★½

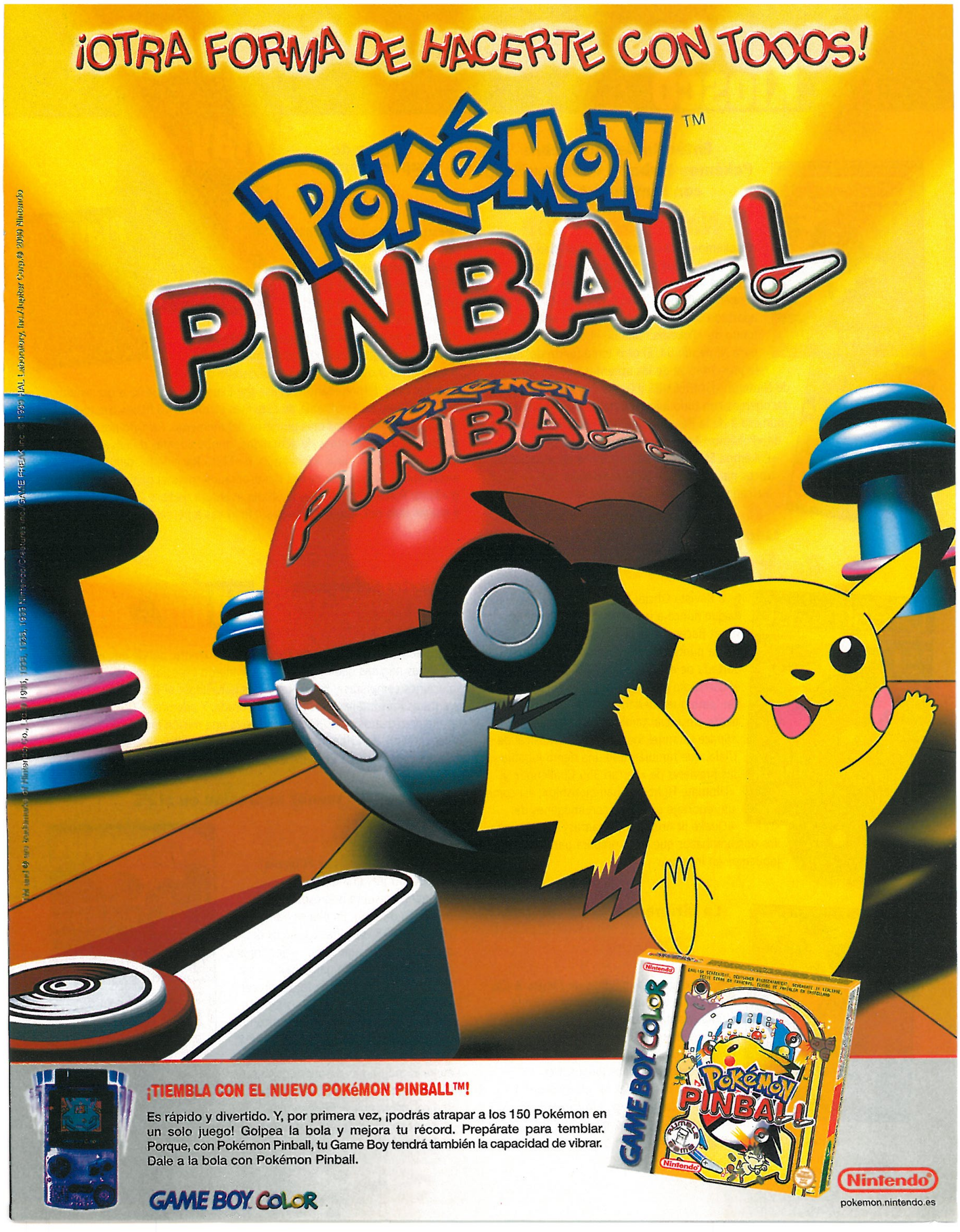
Pads de control:

PS: Dual Shock ★★★★★
PS: **Saitek PX 3000** ★★★★★
N64: Nintendo Controller ★★★★
N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:

PS: No disponible
N64: Tremorpak Plus ★★★★
N64: Joltpak Joytech ★★★
DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.


¡OTRA FORMA DE HACERTE CON TODOS!
POKéMON™
PINBALL
¡TIEMBLA CON EL NUEVO POKéMON PINBALL™!
Es rápido y divertido. Y, por primera vez, ¡podrás atrapar a los 150 Pokémon en un solo juego! Golpea la bola y mejora tu récord. Prepárate para temblar. Porque, con Pokémon Pinball, tu Game Boy tendrá también la capacidad de vibrar. Dale a la bola con Pokémon Pinball.
GAME BOY COLOR
Nintendo
pokemon.nintendo.es
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. © 1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp.© 2000 Nintendo

Kiosco



Entérate de todo sobre Pokémon Pinball y Pokémon Snap con Nintendo Acción

Nintendo Acción

Pokémon está de máxima actualidad en la revista oficial de Nintendo. De entrada tenemos una preview con todas las claves de «Pokémon Pinball» para Game Boy Color. Y en el apartado de reviews, ofrecemos un análisis a fondo de «Pokémon Snap», el original cartucho para Nintendo 64. El otro tema fuerte del mes es la presentación de las potentes nuevas consolas de Nintendo, GAMECUBE y Game Boy Advance, que recogemos con todo lujo de detalles. Además, en el número 3 de la Revista Pokémon iniciamos una guía de «Pokémon Amarillo», terminamos la de «Pokémon Stadium» y te ofrecemos un especial de trucos para conseguir a los personajes más buscados: Missingno, Mew, Pikablu...

Tu guía de supervivencia

Playmanía

Este mes, PlayManía dedica su portada al último survival horror aparecido en PlayStation, «Parasite Eve II», un juego terrorífico al que podréis sobrevivir gracias a la completa guía que os han preparado. Además, también empiezan una exhaustiva guía del RPG «Alundra 2» y os explican con todo detalle como llegar al final del trepidante «Chase the Express». Y puesto a dar ayudas, el Suplemento de PlayManía de este mes os ofrece 16 fichas con todos los trucos de los juegos más punteros del momento. Pero no nos olvidemos de las páginas de actualidad, donde además de novedades del calibre de «Spiderman», «Tenchu 2» o «Moto Racer WT», también encontraréis avances de títulos tan esperados como el genial «Driver 2» o «Tomb Raider Chronicles», la última aventura de Lara Croft. Todo esto y mucho más por sólo 450 pesetas. ¿Te lo vas a perder?

Llega Metrópolis Street Racer

Revista Oficial Dreamcast



La Revista Oficial Dreamcast llega más veloz que nunca a los quioscos: «Metropolis Street Racer», el esperado simulador de Sega, está a punto de salir, y por eso ocupa la portada de este mes. Además, los lectores encontrarán una demo jugable en el Dream On, para que puedan probarlo antes que nadie. Destacan también la llegada de «Space Channel 5», la aventura musical de Ulala, que también trae una demo jugable, las previews de «Ferrari 355 Challenge» y «Ultimate Fighting Championship», así como un reportaje exclusivo con imágenes de «Quake III Arena» y «Phantasy Star Online», los dos bombazos que Sega prepara para que juguemos en Internet.

Extra Soluciones

Micromanía

Micromanía presenta este mes un número extra, donde encontrarás más páginas que nunca y un suplemento especial con las soluciones completas y todos los trucos para llegar al final de las aventuras más interesantes de la temporada. Y además, 2 CD-Rom con las mejores demos para PC y en exclusiva una misión inédita e independiente de «HomeWorld». Micromanía, la última palabra en videojuegos. ¡Reserva tu ejemplar ya mismo!

La última aventura de Lara

Juegos & Cía

Descubre en las páginas de Juegos & Cía todo lo que necesitas saber sobre la última aventura de la chica más sexy del software mundial. Y además, la solución completa de «Diablo II» y, como cada mes, los comentarios de los juegos más esperados para todas las plataformas. La revista de la nueva generación por sólo 375 Ptas. ¡Ah, y este mes, de regalo, un fantástico juego para que demuestres lo que sabes!

La menor impresión en el PC

PC Manía



Este mes en la revista PCmanía encontrarás una extensa comparativa sobre impresoras de inyección de tinta. En ella se han recogido las 5 principales marcas del mercado, de las que se han seleccionado dos modelos: uno de gama baja y otro de gama alta, con el objeto de ofrecer una visión de conjunto de la situación del mercado. Asimismo, analizamos los últimos móviles con tecnología W@P y hacemos un completo repaso a los mejores programas para visionar discos DVD en el PC. Y en el CD de portada, una completa aplicación que muestra el funcionamiento y la instalación de un PC al completo desde cero. Y todo por 795 ptas.

Nosotros ponemos todo...

...menos la calefacción














Distribuido por: 

Tel: 799 41 00 / Fax: 799 41 20

NINTENDO

La larga espera ha llegado a su fin. Nintendo ya tiene listas sus consolas de nueva generación. GAMECUBE se enfrentará, hacia finales del próximo año, a Dreamcast, PlayStation 2 y X-Box en la que será la batalla de las consolas más apasionante jamás vivida en la historia de los videojuegos. Una batalla que, a buen seguro, no se producirá en el sector portátil, donde GAME BOY ADVANCE se presenta desde ya como una opción absolutamente irresistible dentro de un mercado en el que no tendrá ningún tipo de competencia.



NOMBRE:	GAMECUBE
FORMATO:	MINI-DVD
LANZAMIENTO:	JULIO 2001 EN JAPÓN
	OCTUBRE 2001 EN EUROPA

CONTRAATACA



NOMBRE: GAME BOY ADVANCE
FORMATO: CARTUCHO
LANZAMIENTO: 21 MARZO 2001 EN JAPÓN
JULIO 2001 EN EUROPA









Miyamoto: el **genio** incombustible

El genial Miyamoto, quién si no, es el responsable de las dos nuevas consolas de Nintendo. Durante el pasado ECTS tuvimos el privilegio de conversar con él durante unos minutos, y esto fue lo que nos contó.

¿Cuánto lleva trabajando en Game Cube y cuánta gente está involucrada en el proyecto?

En realidad llevo ya unos cinco años envuelto en este proyecto, pensando en sus posibilidades, decidiendo por qué camino íbamos a ir... Después, hablando de cosas más concretas, por ejemplo en el diseño del pad de control llevamos trabajando dos años, con el software empezamos hace aproximadamente un año... y ahora nos queda otro año más para darle los retoques definitivos a la consola y a los primeros juegos.

Con respecto a la gente, más o menos el 70% de Nintendo está trabajando en el software y el hardware de la nueva consola. Por supuesto, sólo hablo de Game Cube, y excluyo a la gente que está trabajando para Game Boy Advance.

En Tokio dijo que quería hacer algo más que un juego de Mario en Game Cube. ¿A qué se refería exactamente?

No podría explicarlo con exactitud. Estoy trabajando en muchos proyectos y entre ellos está, por supuesto, el de un nuevo Mario, pero también estoy trabajando con un nuevo Zelda. En realidad lo que quise decir es que me gustaría idear un sistema ➤



Sin duda, todos conocéis ya a Sigheru Miyamoto, pero para los que acaben de aterrizar en este planeta diremos que es el creador, entre otras joyas, de las sagas de Mario y Zelda. Actualmente es uno de los "pesos pesados" de Nintendo.

GAMECUBE



de juego innovador, ofrecer una jugabilidad nunca vista hasta ahora.

Game Boy Advance seguirá con el formato de cartuchos. ¿Dónde están los límites de este formato?

Realmente no lo sé. Los primeros juegos de Game Boy Advance nos han demostrado que la calidad media puede estar situada entre Super Nintendo y N64, pero esto es sólo el principio. Cuando la máquina dé aún más de sí, veremos dónde se encuentran los límites. Pero tengo la impresión de que están muy lejos...

"El formato de N64 era equivocado, y lo reconocemos, pero ahora podemos asegurar que tenemos la mejor máquina que se ha visto nunca".

¿Por qué se ha utilizado un mini-DVD en Game Cube en lugar de un DVD estándar?

Entiendo que, viendo el número de licencias que vamos a conceder para programar, sería más lógico utilizar el formato DVD estándar, pero para la gente es mucho más fácil realizar copias con ese formato, y nosotros tenemos que tratar de protegernos contra la piratería. Por otro lado, ya sabéis que Nintendo siempre intenta mantener un estilo propio y alejarse de lo que hacen el resto de las compañías. Además no es necesario utilizar todo el

A todos nos ha sorprendido el peculiar diseño de Game Cube, pero también el hecho de que se haya optado por un DVD especial, con menor capacidad y tamaño que los estándar. Nintendo una vez más se desmarca de las modas, aunque nadie parece dudar de la eficacia de este nuevo formato.

EL PAD DE CONTROL

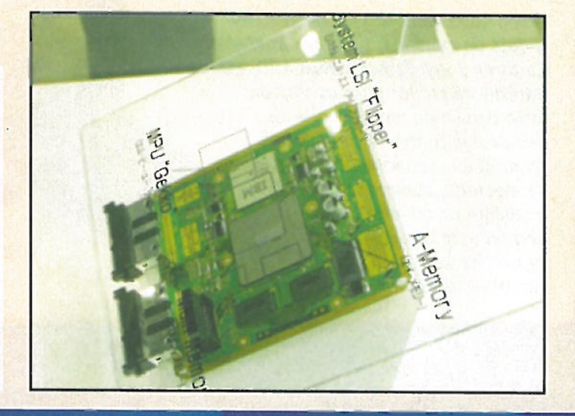
Cuenta con siete botones, dos sticks analógicos (uno de ellos se usará principalmente para los movimientos de cámara), una cruceta direccional y un motor "rumble" interno.
En la feria Space World de Tokio, Miyamoto hizo una demostración de cómo se podía mover a un personaje y al mismo tiempo manejar las cámaras. Habrá dos diseños diferentes: uno para zurdos y otro para diestros. También se pondrá a la venta un mando sin cable que llegará hasta 10 metros de distancia.
Y, por supuesto, habrá mandos de distintos colores.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

El propio Miyamoto se ha encargado de advertir que no va a entrar en una guerra de cifras sobre qué consola mueve más polígonos o crea las texturas a más velocidad, sino que va a demostrar con los propios juegos que Game Cube es la mejor. En Hobby Consolas también hemos mantenido siempre esta teoría de que las especificaciones técnicas tienen un papel secundario, así que no seremos nosotros quienes contradigamos la sabia opinión de Miyamoto. En cualquier caso, aquí os ofrecemos, a título informativo, un cuadro resumido de los datos técnicos de Game Cube.

Dimensiones: 150 x 110 x 161 mm.
Microprocesador: 128 Bits IBM Power PC "Gekko"
Velocidad de reloj: 405 Mhz.
Capacidad de la CPU: 925 Dmips (Dhrystone 2.1)
Procesador Espacial de Sonido: 16 bit DSP. 64canales.
Capacidad gráfica: De 6 a 12 millones de polígonos por segundo con todo tipo de efectos, complejos modelados, texturas avanzadas...
Sistema de memoria principal: 24 MB.
A-Memoria: 16MB (100Mhz DRAM)
Ancho de banda de la memoria principal: 3.2 GB/segundo.



¿SE PODRÁN VER PELÍCULAS EN DVD?

En principio, no. Nintendo se ha cansado de repetir que Game Cube será una máquina sólo para jugar. Sin embargo, paradójicamente, está previsto el lanzamiento de una versión de Game Cube realizada por Matsushita que sí incorporará un reproductor de DVD, aunque incrementará considerablemente su precio con respecto a la Game Cube de Nintendo.

MARIO NOS ENSEÑA LAS POSIBILIDADES DE LA CONSOLA



Tanto en el Space World de Tokio como después en el ECTS, Miyamoto realizó una demostración de las posibilidades en tiempo real de Game Cube. En una divertida secuencia protagonizada por Mario, pudimos ver hasta 128 fontaneros formados por 700 polígonos cada uno moviéndose con total independencia por una especie de tablero 3D circular. Después, Miyamoto comenzó a realizar todo tipo de efectos visuales sobre la superficie, la luz, las texturas, siempre en tiempo real, y a una velocidad de de 60 fps. En la parte inferior, una barra mostraba constantemente la velocidad de proceso ¡y en ningún momento pasó del 30% de la capacidad de la consola! Miyamoto apuesta por este tipo de demostraciones antes que por ofrecer un puñado de cifras y datos técnicos que no demuestran nada.

UN MINI-DVD DE 1.5 GIGAS

Game Cube utilizará el formato DVD, pero no será el convencional. Panasonic ha creado un DVD especialmente para la consola, con un tamaño más pequeño que los estándar (8 cm. por los 12 de un DVD normal) y con una capacidad de memoria inferior (1.5 GB por 4.7 GB). Nintendo cree, sin embargo, que esa capacidad es más que suficiente para crear los mejores juegos, teniendo en cuenta que hablamos, por ejemplo, de 190 veces la memoria utilizada en Super Mario 64. Nintendo piensa que éste será el formato del futuro: Matsushita e Hitachi van a lanzar este año unas videocámaras que utilizarán el mini-DVD.



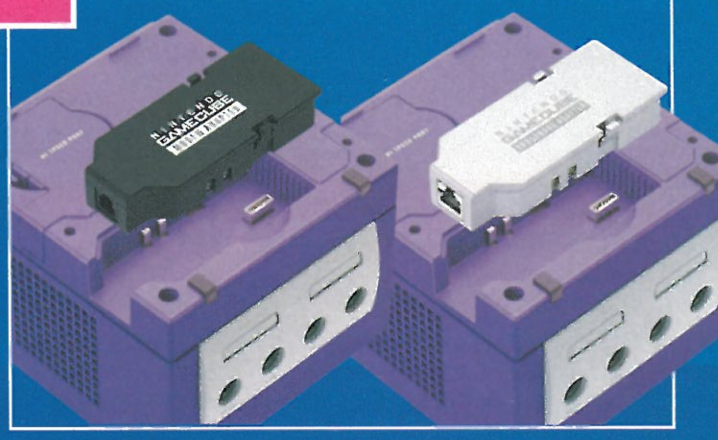
En su parte posterior, Game Cube presentará varios puertos. Un puerto AV, otro AV digital y uno para conexión a corriente, además de un asa para transportar la consola más fácilmente. El puerto AV digital será compatible con la próxima generación de televisiones en alta resolución que estará disponible en Japón el 15 de Septiembre de 2001, y que permitirá una calidad de video similar a la del DVD.

¿CUÁNTO VA A COSTAR GAME CUBE?

Esta es la pregunta que todo el mundo se hace, pero para la que aún no hay respuesta. Nintendo afirma que quiere que la consola salga al mercado japonés a un precio muy competitivo, que oscilaría entre los 150 y los 200$ es decir, entre 30.000 y 40.000 ptas. Sin embargo, aún es pronto para adelantar un precio, y seguro que se barajarán muchas cifras diferentes antes de que escuchemos la definitiva.

MODEM E INTERNET

Game Cube estará preparada para las nuevas tecnologías, pues contará con un espacio en la parte inferior para instalar un modem. Nintendo afirma que pondrá dos modems a la venta, uno estándar de 56K y otro de banda ancha. Aún no se sabe nada acerca del precio de estos accesorios ni cuándo se pondrán a la venta, ni siquiera qué estrategia adoptará Nintendo con respecto a las opciones online, aunque en este último apartado todo indica que estará orientado al entretenimiento puro.





Game Cube contará esta vez con una tarjeta de memoria, similar a las Memory Cards de Sony, llamada DIGICARD, que se introducirá en dos puertos situados justo debajo de los 4 slots de los mandos de control. Estas tarjetas tendrán una capacidad de 4 MB de memoria, aunque también, mediante un adaptador, se podrán usar las tarjetas especiales de Panasonic de 64 MB.

tamaño de un DVD estándar, pues con el que nosotros utilizaremos hay más que de sobra. Puede que en otras consolas los programadores sientan cierta presión por tener que llenar todo ese espacio, pero nosotros no. En el fondo nosotros estamos enviando un mensaje, y es que no hay que valorar un juego por la capacidad de memoria que puede ocupar.

También es importante señalar que muchos niños van a utilizar este sistema, y desde luego nuestro DVD es mucho más manejable, incluso para una mano pequeña.

Además, así no habrá que pagarle derechos a otras compañías...

¿Puede hablarnos de las licencias de los "third parties"?

No puedo hablar todavía de ese tema, pero sí puedo adelantar que hay muchas compañías interesadas en trabajar con Nintendo en este proyecto, y nosotros les proporcionaremos las herramientas necesarias para que puedan trabajar en las mismas condiciones que lo hacemos nosotros internamente. La mayoría de las compañías están deseando recibir nuestras herramientas para programar.

Nintendo puede garantizar que esta vez habrá muchas más compañías que las que programaron para N64. Aquel era un formato equivocado y lo reconocemos, pero ahora podemos asegurar que tenemos la mejor máquina que se ha visto nunca, para la cuál además será muy fácil programar, por tanto no habrá ningún tipo de restricción o exclusividad. Todas las compañías que lo deseen podrán trabajar para Game Cube. De hecho podrán programar los mismos juegos que en otras consolas pero de forma mucho más fácil.

¿Estarán entonces compañías como Capcom o Square?

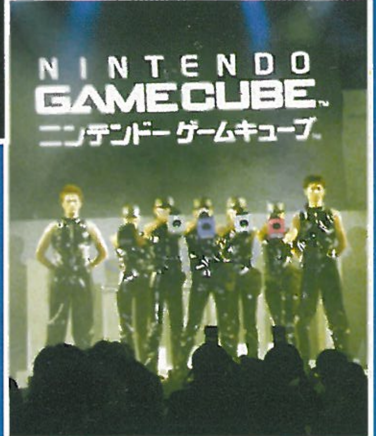
No lo puedo decir todavía, pero sí sé que están muy interesados.

Space World asiste al **nacimiento** de una nueva consola

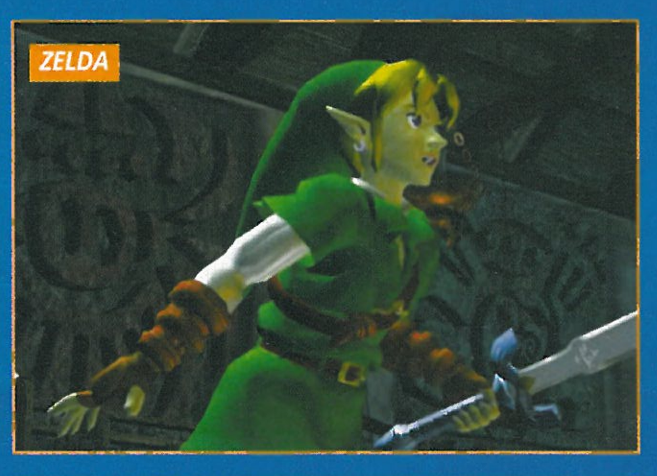
La fiesta de presentación de las consolas tuvo lugar en la tradicional feria de Nintendo, el Space World 2000, celebrado el pasado 24 de Agosto en Tokio. Allí estuvieron todos los pesos pesados de Nintendo, desde el gran Miyamoto -auténtica estrella de la presentación-, hasta Atsushi Atura, vicepresidente de Nintendo, pasando por Genyo Takedo -el padre de la entrañable NES-, quien desveló algunas de las características de Game Cube, todo ello siempre bajo la atenta mirada del mandamás de la compañía: Hiroshi Yamauchi. Dentro del gran espectáculo que se vivió (y que luego se repetiría, en una versión recortada, en Londres, unos días antes del ECTS), destacaron las demostraciones de Miyamoto, el vídeo de presentación de los primeros juegos para Game Cube... y algunas sorprendentes afirmaciones, como el reconocimiento por parte de Nintendo de que se cometieron algunos errores en el planteamiento de N64.

En la presentación en Tokio pudieron verse Game Cube en cinco colores diferentes, aunque aún no se ha confirmado si son los definitivos.

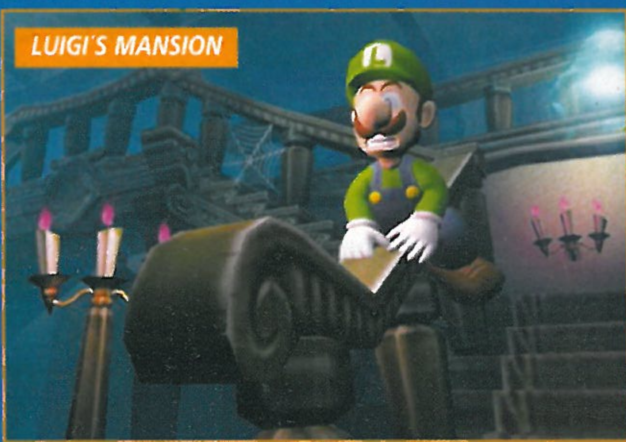


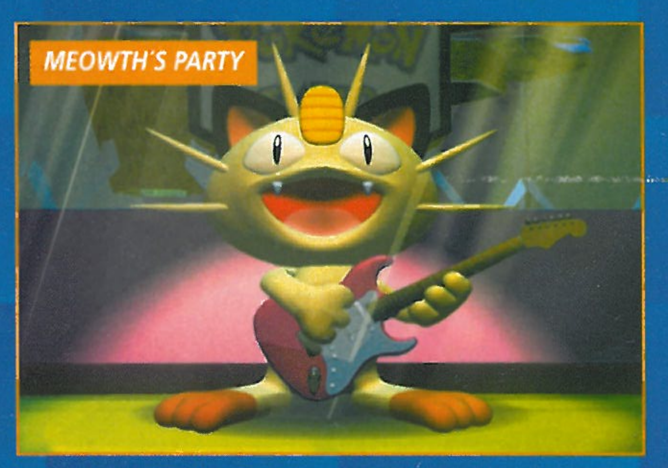


¿QUÉ JUEGOS VEREMOS EN GAME CUBE?



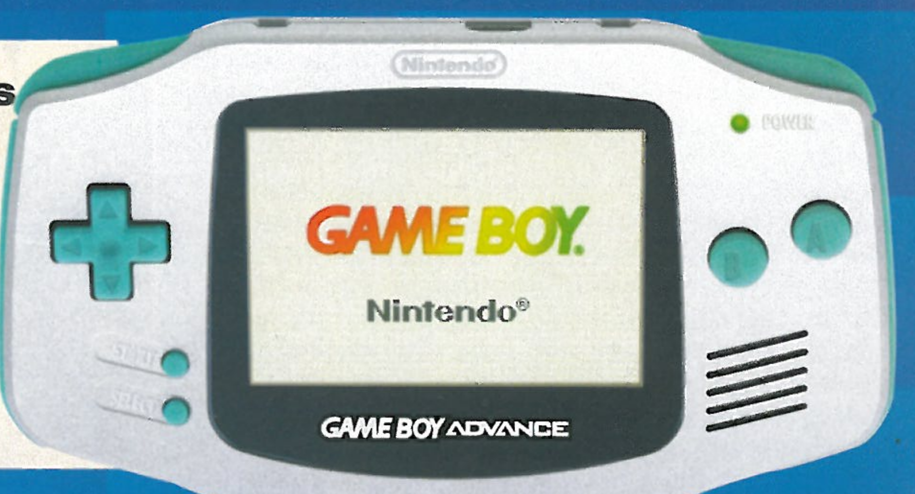
METROID





En el impresionante vídeo que mostró Nintendo se desvelaron los primeros títulos que acompañarán a la consola. Por parte de Nintendo estarán Luigi's Mansion, Zelda y Meowth's Party. Wave Race llegará de la mano de NTS. También veremos, realizados por equipos que habitualmente trabajan para Nintendo, revisiones de clásicos como Metroid, Star Wars: Rogue Squadron o 1080 Snowboarding. Miyamoto no quiso pronunciarse sobre los "third parties", pero los rumores ya se han desatado. Parecen seguras Acclaim con un nuevo Turok; Konami con un un ISS; Capcom, cuyo Resident Evil 0 será finalmente para esta consola y no para N64; Namco, Midway, Ubi Soft , Enix y, cómo no, Rare, quienes ya están trabajando en las secuelas de Perfect Dark y Donkey Kong. Pero esto, por supuesto, es sólo el principio de una lista que, sin duda, crecerá día a día.

GAME BOY A



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Dimensiones: 82 x 144, 5 x 24,5 mm.
Procesador: 32 BIT RISC.
Pantalla: TFT COLOR LCD
Resolución: 240 x 160.
Colores: 32.000 simultáneamente.
Memoria: 32K WRAM + 96K VRAM.
Alimentación: 2 pilas AA (15 horas)
Peso: 140 g.
Cartuchos: Máximo 256 Mbits.
Compatible con Game Boy y Game Boy Color.

EN COMUNICACIÓN PERFECTA CON GAME CUBE

Una de las características más interesantes de estas nuevas consolas de Nintendo es que podrán interconectarse utilizando un cable que irá directamente de la portátil al puerto de los mandos de Game Cube. ¿Con qué fin? Pues las opciones pueden ser múltiples. Miyamoto explicó que el jugador podrá, por ejemplo, disponer de su pantalla personal para preparar una táctica en un juego de fútbol sin que lo vea su rival, configurar un coche en la portátil para luego llevarlo a Game Cube o incluso preparar un ataque en un juego de lucha. También se podrían descargar minijuegos, entrenar a un luchador mientras no estamos en casa... Eso, sin contar con los Pokémon, que parecen ideales para esta situación.

¿TAMBIÉN INTERNET?

Sí, pero de momento sólo para el mercado japonés. Mediante una conexión a un teléfono móvil, los usuarios nipones podrán descargar software en su GBA, así como participar en juegos online, chats y enviar e-mails. Sin embargo, nada de esto está previsto que llegue a USA y a Europa, al menos a medio plazo.

PARTIDAS MULTIJUGADOR

¿En una portátil? Pues sí. Gracias a este maravilloso cable que aquí veis, los poseedores de una GBA podrán disfrutar de partidas de hasta cuatro jugadores en títulos como Mario Kart (tuvimos ocasión de probarlo en el ECTS y es una pasada), Perfect Dark y muchos otros cartuchos que tendrán esta opción.

► ¿Qué piensa de Microsoft y de su entrada en el mercado con X-Box?

Creo que ellos no saben hacer videojuegos ¿no? (risas). Bueno, ellos son muy ricos, así que supongo que podrán hacer algo interesante. No quiero hacer ninguna comparación con PS2 o cualquier otra máquina, pero sí he de decir que por supuesto aprecio las cualidades técnicas de PS2 y el software que está presentando, pero esta máquina tiene el problema de que es muy difícil programar para ella, algo que no ocurrirá con Game Cube pues será muy fácil. En cualquier caso, nuestro concepto con Game Cube es diferente: PS2 es una máquina orientada hacia un público adulto, y nosotros queremos hacer una máquina familiar, capaz de entretener tanto a los niños como a los padres.

Microsoft por su parte ha entrado en el mercado porque ha visto que el negocio de las consolas está creciendo vertiginosamente, más que el de los PC. Por eso hay una diferencia entre por qué Microsoft está haciendo X-Box y por qué Nintendo hace Game Cube: Microsoft está pensando más en el negocio, mientras que Nintendo piensa sólo en el entretenimiento.

> "PS2 es una máquina orientada hacia un público adulto y nosotros queremos hacer una máquina familiar, capaz de entretener tanto a los niños como a los padres"

DVANCE

Que Nintendo es el rey indiscutible del mercado de las portátiles es un hecho más que evidente. Y es que viendo maravillas como esta Game Boy Advance, es lógico pensar que ninguna compañía se atreva siquiera a intentar hacerles sombra...

¡¡YA HEMOS JUGADO CON ELLA!!

Tanto en el Space World como en el ECTS, Nintendo puso a disposición de los visitantes unas cuantas unidades de su nueva consola portátil con algunos de los primeros juegos que la acompañarán en su lanzamiento. Por supuesto, nosotros no perdimos ni un segundo en ir a echarnos unas partidas...

Lo primero que llama la atención es su tamaño. En realidad es bastante más pequeña que lo que aparenta en las fotos. Y además es muy ligera. Después, sorprende su enorme pantalla y, por supuesto, la calidad de sus imágenes. Parece mentira que algo tan pequeño pueda ofrecer unos juegos que en algunos casos, como Mario Kart, superan lo visto en Super Nintendo. Y es que esta consola, que tiene un "corazón" de 32 bits, es capaz de generar gráficos en 3D, efectos de transparencias, scalling y hasta rotaciones tipo el famoso Modo 7 de SN.

La pantalla de cristal líquido de casi tres pulgadas (un 50% más ancha que la de Game Boy) permite una visibilidad sorprendente, ayudada por una resolución que ha aumentado en un 60% con respecto a GBC. Su configuración es perfecta, asemejándose mucho al antiguo pad de Super Nintendo: una cruceta digital, dos botones principales y otros dos situados a derecha e izquierda en su parte superior. Y un dato muy importante: **su compatibilidad total con Game Boy.**

MIL Y UN JUEGOS

Ésta será la consola con el catálogo más amplio desde su salida, gracias a su total compatibilidad con Game Boy Color.

Ahora bien, todos esperamos ver los juegos que de verdad aprovechen las inmensas posibilidades de la nueva portátil.

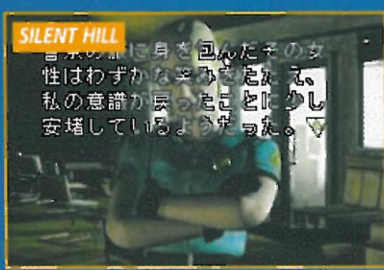
Hasta el momento más de 60 equipos de programación europeos y americanos han recibido los kits de desarrollo de la consola. Aparte de los juegos cuyas imágenes os ofrecemos en este cuadro, ya se ha confirmado la salida de títulos como F-Zero, Castlevania, Top Gear, Doraemon, Tenchu, Wario Land 4, Vigilante 8, Rayman, Yoshi's Story...

Al igual que Game Boy, GBA seguirá apostando por el cartucho, un formato que sale mucho más barato que colocar un lector de minidisc en la consola.

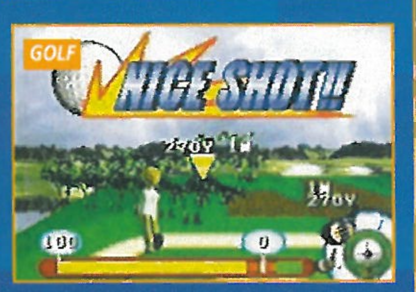
Por su capacidad no habrá problema, ya que los primeros juegos tendrán entre 8 y 64 megas. Y su precio no será muy diferente al de los actuales juegos para Game Boy.



ALL STAR RACING



SILENT HILL



GOLF

¿Qué ocurrirá con game boy?

El futuro de la actual portátil de Nintendo parece asegurado. Como bien explicó Nintendo durante su presentación en Londres, actualmente hay 100 millones de Game Boy en todo el mundo, y sólo en Europa, durante la primera mitad del 2000, se han vendido tres millones de unidades. El apoyo incondicional de Nintendo, más el de otras importantes "third parties", garantizan una larga vida a esta consola, incluso tras el lanzamiento de la potente Game Boy Advance.

La aparición en los próximos meses de grandes títulos como Donkey Kong Country, Beatmania, Grandia II y, sobre todo, todo lo que queda por llegar de la saga Pokémon (con especial mención a Pokémon Crystal, que tendrá opción online), confirman el buen estado de salud de la consola más exitosa de la historia.

¿Y con n64?

Este ya es otro cantar. De momento, durante el próximo año N64 va a recibir probablemente el mejor catálogo de títulos de su historia: Zelda Majora's Mask, Banjo- Tooie, Mario Tennis (Nº1 en ventas en Japón), Dinosaur Planet, Conquer's Bad Fur Day, Mario Party 2, Mario Story 2, Excitebike 64, los nuevos Pokémon... Sin embargo, tras la salida de Game Cube, la situación puede tomar un rumbo bien distinto. Muchas compañías dejarán de programar para N64 para dedicarse a la nueva consola (detalles como la confirmación de que el RE 0 saldrá sólo para Game Cube son muy significativos), con lo cual todo dependerá del apoyo que Nintendo quiera darle a su propia máquina. Pero teniendo en cuenta que Miyamoto reconoce que gran parte del equipo de desarrollo de software está centrado en las nuevas consolas, las perspectivas no son muy halagüeñas para N64, al menos a partir de finales del 2001.

Lo más destacado de la feria europea

UN PASEO POR EL ECTS





La feria de videojuegos más importante de Europa se celebró los pasados días 3, 4 y 5 de Septiembre en Londres. Y Hobby Consolas -como siempre-, estuvo allí. Pero como lo cierto es que los juegos que se mostraron ya los conocéis más que de sobra (en el reportaje del E3 ya os los enseñamos casi todos), hemos preferido haceros un resumen con los temas que más llamaron nuestra atención. Aquí los tenéis.

SEGA MONTÓ SU FIESTA PARTICULAR

Por extraño que parezca, uno de los aspectos más destacables de este ECTS fue, precisamente, una ausencia: la de Sega. Esta circunstancia, unida al anuncio realizado por algunas "third parties" (como Codemasters) en relación a la cancelación de sus proyectos para Dreamcast, hicieron sonar las voces de alarma. Sin embargo, Sega ha salido al paso manifestando que no hay motivos para sacar conclusiones pesimistas: Sega no fue a la feria europea, sencillamente, porque no lo consideró oportuno (de hecho, lleva ya varios años sin asistir) y prefirió "montárselo" por su cuenta. De esta forma, en el cine Empire de Londres realizó un gran evento en el que presentaron algunos de los títulos más importantes que se avecinan para Dreamcast. Atentos a la lista: **Jet Set Radio, Quake III, Shenmue, Phantasy Star Online, Half Life, Alone in The Dark 4, Jedi Power Battles, Speed Devils Online, Daytona USA Online, WorldWide Soccer 2001, Toy Commander 2, Gun Valkyre, Agartha, Dream Dorobo**... Como veis, parece que no hay motivos para la preocupación, pues Dreamcast tiene más que garantizada una excelente remesa de juegos.



La nueva entrega para el 2001 de «WorldWide Soccer» ofrecerá, entre muchas otras novedades, la inclusión de equipos de fútbol femeninos.



«Gun Valkyre» fue uno de los juegos más sorprendentes de la presentación. Una aventura de terror con opciones online.

GAME BOY ADVANCE, EL NUEVO "BEBÉ" DE NINTENDO

Nintendo "abusó" con un mastodóntico stand en el que se encontraban todos lo títulos más potentes para N64, pero no cabe duda de que la mayor expectación la levantó una pequeña consola que se exhibía en la segunda planta: **Game Boy Advance.** Allí estaban el nuevo **Zelda, Conquer's BFD, Mario Tennis, Banjo-Tooie** y todo el impresionante plantel que le espera a N64, pero la novedad de una alucinante consola portátil se tornó irresistible para los visitantes. Tan sólo había tres juegos: **Mario Kart, All Star Racing,** de Konami, y **Kuru Kuru Kururin** (que, a pesar de su complicado nombre, se mostró como un juego tan simple como adictivo), pero ellos solos se bastaron para dejar a todos los asistentes con la boca abierta. GameCube, la otra nueva consola de Nintendo, no "asistió" a la feria y fue presentada el día anterior en un local diferente, fuera del Olympia.



¿QUÉ PASA CON PLAYSTATION?

La presentación en sociedad de **PS One** aseguró la presencia de PlayStation en el ECTS y, al mismo tiempo, confirmó el mensaje de Sony de que aún le queda mucha vida por delante a su actual consola. Además de los numerosos títulos que se pudieron ver en su stand, Sony presentó a puerta cerrada **Esto es Fútbol 2** y **C-12** otorgándoles la misma importancia que a los juegos de **PS 2.** Además, para PS One caben destacar otros tres bombazos que llegarán de la mano de "third parties": **Dino Crisis 2, La Momia** y una nueva entrega de **ISS.**

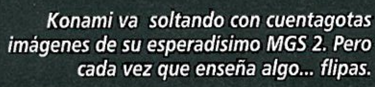


«C-12», una especie de «Metal Gear», es una de las apuestas más fuertes de Sony para su PS One.

DOS MINUTOS MÁS DE IMÁGENES DE METAL GEAR SOLID 2

Quienes no pudieron asistir al pasado E3 de Los Angeles (o quienes no hayan visto el vídeo que publicamos el mes pasado...) tuvieron una nueva oportunidad de disfrutar con las alucinantes imágenes de **MGS 2.** Y además se llevaron un regalito, pues Konami ofreció un par de minutos más. Por cierto, que Konami fue una de las mayores estrellas del show, presentando un catálogo IMPRESIONANTE para PS 2 (**ISS, Seven Blades, Ephemeral Fantasia...**), algunos títulos para DC (aunque no los mostraron en la feria) e incluso novedades para N64, (**Track & Field, NBA In the Zone...**). Sin duda, Konami es una de las grandes entre las grandes.





Konami va soltando con cuentagotas imágenes de su esperadísimo MGS 2. Pero cada vez que enseña algo... flipas.

Reflexiones de un visitante
UN AÑO DE DUDAS

De entrada, en Londres faltó mucha gente. No estuvieron ni Sega, ni Electronic Arts, ni Eidos, ni Lucas Arts, ni Activision, ni Capcom, ni Namco, ni Acclaim... ¿Acaso el ECTS ya no es lo que era? Bueno, pudiera ser, pero lo cierto es que, como todo el mundo coincide en afirmar, lo que ocurre es que estamos viviendo un año extraño, un año de calma tensa, un año de transición. Las consolas actuales siguen vivas, pero ya no son las reinas de la fiesta. A pesar de presentarse muy buenos juegos para PlayStation (perdón, para PS One), para N 64 o para Game Boy, es evidente que ninguno resultó revolucionario. Por su parte, Dreamcast no quiso hacer acto de presencia y prefirió montarse la fiesta por su cuenta. Todo esto provocó que el interés de la mayoría de los visitantes se centrara en PS 2 (de la cual sus mejores juegos se han visto sólo en vídeo), en X-Box (que aún está auténticamente en pañales) y en Game Boy Advance (que apenas tiene tres juegos que mostrar). Y nadie quiso perderse la presentación de GameCube que Nintendo efectuó unos días antes de la feria... Vamos, que todo el mundo parece estar pensando más en el futuro que en el presente. Y lo peor de todo es que nadie, absolutamente nadie, tiene claro qué es lo que va a pasar. De hecho, los diálogos más repetidos por los pasillos del Olympia fueron de este corte: *"-Y vosotros... ¿para qué consolas vais a programar? -Pues no lo sabemos seguro todavía". "-¿Has visto algo de X-Box? -Bueno... en realidad, no". "-¿De verdad es tan difícil programar para PS 2? -Eso dicen". "-¿Qué futuro le auguras a Dreamcast? No sé. Estas navidades es cuando mejor lo van a tener, pero el año que viene..." ."-¿Qué te ha parecido GameCube? -Genial, aunque dicen que van a orientarla hacia los más pequeños"*. En fin, que las preguntas se amontonan y nadie parece tener las respuestas. Está claro, estamos viviendo un año de dudas... ¿o no?

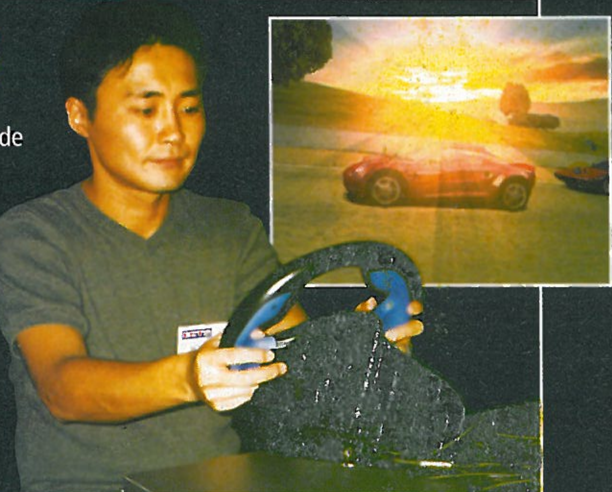
LOS PREMIOS DEL ECTS

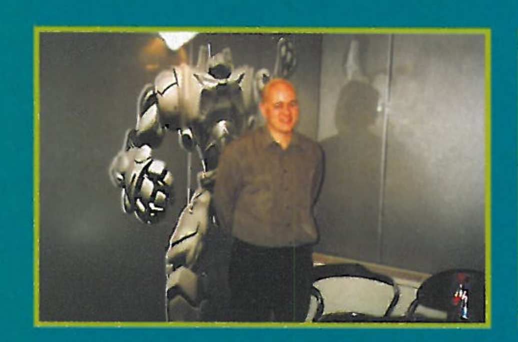
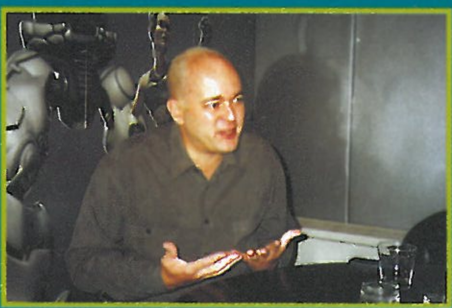
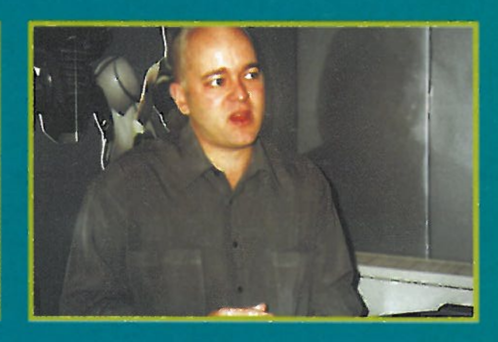
El ECTS organiza una votación entre todos los asistentes a la feria para premiar a los juegos y a las máquinas más destacadas. He aquí los galardonados:

Mejor Juego: **MARIO KART ADVANCE** (GB ADVANCE).
Mejor Juego Multijugador: **MARIO KART ADVANCE** (GB ADVANCE).
Mejor Juego para portátil: **MARIO KART ADVANCE** (GB ADVANCE).
Mejor Juego del Año para consola: **PERFECT DARK** (N64).
Mejor Juego del ECTS para PS 2: **GRAN TURISMO 2000.**
Mejor Juego del ECTS para N64: **ZELDA MAJORA'S MASK.**
Mejor Juego del ECTS para Dreamcast: **JET SET RADIO.**
Mejor Consola: **PS 2.**

¡CÓMO JUEGA YAMAUCHI AL GT 2000!

No cabe duda de que **Gran Turismo 2000** para PS 2 fue uno de los grandes juegos de la feria. EL propio **Kazunori Yamauchi** (sí, su creador), realizó una presentación a puerta cerrada mostrando el estado real del juego, bastante más avanzado que lo que se podía ver en el stand de Sony. El juego tiene un pinta, ¿cómo podríamos decir...? ¿alucinante, tal vez? Pues efectivamente: los efectos de luz son lo mejor que se ha visto en una consola y el modelado de los coches y la sensación de velocidad nos dejaron realmente asombrados. Para más inri, Yamauchi hizo una demostración de una carrera utilizando un volante y unos pedales... bueno, todo se puede resumir en dos palabras: im-presionante. Desde luego, ésta sí que es una buena muestra de lo que pueden llegar a ser los juegos de segunda generación de PS 2. Eso sí, de fechas, nada de nada, tan sólo que saldrá en el 2001. Paciencia.



TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER SOBRE



XBOX

...Y AÚN NO HAS PODIDO PREGUNTAR

¿Es un PC o una consola? ¿Me permitirá conectarme a internet? ¿Se podrán ver películas en DVD? ¿Qué juegos tendrá? Seguro que estas preguntas te atormentan desde el día que te enteraste del lanzamiento de la nueva máquina de Microsoft. Pues tranquilo, que no cunda el pánico. Hemos sometido a un intenso interrogatorio a Jay Allard, Director de Proyecto de XBOX, y ya nos hemos enterado de todo lo que queríamos saber.

IDEA



"La idea que hay detrás de XBOX es que, si miras al pasado, Microsoft ha cambiado la forma de trabajar de la gente en los últimos 20 años, con herramientas, programas, aplicaciones... y hemos tenido mucho éxito, siendo líderes en ese mercado. Pues bien, ahora queremos cambiar la forma en que la gente juega, siendo también líderes en la revolución del entretenimiento."

EXPERIENCIA

"La gente está muy sorprendida, pero en realidad es un paso muy natural. Desde hace cinco años estamos en el mercado de los juegos de PC, con títulos como «Age of Empires» o «Flight Simulator», que han sido muy populares, por lo tanto ya sabemos lo que es el negocio de los videojuegos. También llevamos 10 años trabajando con Windows, un sistema que los programadores entienden muy bien, y hemos tenido éxitos con juegos de internet y con periféricos



"XBOX ES LA MEJOR CONSOLA QUE SE HA DISEÑADO NUNCA, Y ESTARÁ ENFOCADA 100% A LOS JUEGOS" (JAY ALLARD)

de todo tipo (volantes, joysticks). Por eso digo que XBOX es una evolución muy natural en nuestro camino."



PC O CONSOLA

"Decidimos empezar con una arquitectura de PC porque estamos más acostumbrados a los componentes de PC, no porque pensáramos hacer un PC. No queremos utilizar aplicaciones ni nada por el estilo, pero pensamos que la arquitectura de PC está perfectamente asimilada por los programadores.
¿Qué ocurre con PS 2? Es un gran máquina, muy potente, pero es muy difícil aprender a programar para ella, hay que dedicar mucho tiempo para aprender cómo funciona y hacer un gran juego, hay que aprender todo desde el principio. Por eso nosotros tenemos una máquina con los mejores gráficos posibles, la mejor CPU posible, pero que no planteará problemas a la hora de programar, porque todo el mundo conoce la arquitectura de un PC ."

CAPACIDAD

"XBOX es la mejor consola que se ha diseñado nunca. Lo primero que hicimos fue hablar con los programadores y decirles ¿cuál sería vuestra máquina soñada? Entonces empezaron a surgir las diferentes premisas:
Más memoria. Es absolutamente necesaria para ofrecer el mejor aspecto visual, las mejores variables físicas, las más realistas. Siempre que tú quieras algo más, necesitas más memoria, por eso X Box llevará 64 Megabits de memoria, que es dos veces más de memoria que PS 2 o GameCube.
Gráficos. Queremos crear nuevos mundos de realidad y necesitamos capacidad para crear esa ilusión, por eso elegimos el procesador gráfico 3D Nvidia de cuarta generación. Nvidia es el líder del sector en el apartado gráfico, y nos ofrece un procesador muy fácil de utilizar y con la mayor capacidad posible. En realidad es tres veces más potente que el procesador gráfico de PS 2. El procesador de GameCube es incluso menos potente que el de PS 2, por lo tanto tenemos también los mejores gráficos del momento.
Esto significa que tenemos la mejor consola, la más potente, gracias a esta combinación de gráficos y memoria. El sistema operativo será Windows NT."

DVD

"Hemos optado por el DVD porque los juegos van a ser alucinantes, extensos, y ése es el formato que mejor se adapta para conseguir lo que queremos por su gran capacidad de memoria."



NOVEDADES

"Nuestra intención es facilitar a los programadores su labor y por lo tanto hemos incluido una serie de elementos importantes que no tiene ninguna consola.
El primero es el disco duro, con él se podrán explorar caminos imposibles hasta ahora.
También tenemos una tarjeta de red de 100 megabits, pero quiero que entendáis que todo está orientado hacia los juegos, la idea es utilizar todo eso para crear los juegos más excitantes y grandiosos que se hayan visto.
La combinación del disco duro y la tarjeta de red hará a los juegos crecer. Por ejemplo, si te compras un juego de Fórmula 1, tú tienes todos los datos de ese año, las estadísticas, los coches... Pero durante la temporada hay algunos cambios: Schumacher se pelea con su escudería y se retira. No importa, con el acceso a red puedes acceder a los datos actuales, descargarlos en el disco duro y ya puedes volver a competir con el juego totalmente actualizado. De esa forma queremos cambiar el concepto que la gente tiene de los juegos, tomando un nuevo rumbo."



INTERNET

"Ahora mismo nadie puede imaginar tener un PC sin conexión a internet, pues lo mismo sucederá con X Box, donde la red será un instrumento más, pero siempre relacionado con los juegos. Se podrá jugar online con red local como se juega actualmente con los juegos como «Quake III» o «Half Life» y se podrán conectar todas las consolas que se quiera igual que en una red local de PC. Sólo se necesita un Hub y podrá utilizarse cualquiera, pero nosotros lanzaremos uno bajo el sello de Microsoft."

PELÍCULAS

"La máquina estará enfocada 100% a los juegos, por lo tanto no habrá puerto para teclado, ni USB ni nada parecido. Hemos hablado de vídeo, e-mail y otras utilidades parecidas, pero no nos importan realmente. Sin embargo, las películas son una parte muy importante dentro del entretenimiento, y nosotros utilizamos DVD, así que sí se podrán ver películas. Pero para nosotros será una función muy secundaria, a la que daremos una importancia mínima y, por tanto, toda la potencia de la máquina estará más orientada hacia los juegos."

PRECIO

"El precio no lo decidiremos hasta más adelante, cuando veamos cómo está el mercado."

LANZAMIENTO

"Las especificaciones técnicas ya están acabadas y el diseño industrial de la consola y el controller están también listos, y ahora sólo queda crear la consola. En cuanto al lanzamiento queremos que sea a nivel mundial, y será el próximo otoño."



PADS

"Tenemos experiencia en PC. Lo más importante es que el pad sea cómodo, ergonómico, así que hemos pasado mucho tiempo en USA, Europa y Japón investigando los gustos de los jugadores en el manejo de los pads, mirando sus manos, mirando los diferentes modelos. Y sacamos dos conclusiones. Una, que los controllers actuales, de DC o PS, tienen botones suficientes, no necesitamos más botones, si incluyes más botones parecerá un teclado más que un pad. Si tienes muchos botones la



experiencia puede ser peor, porque tendrás que mirar todo el rato al pad. Así que nuestro pad incluirá los mismos botones que los pads de DC o PS.

La segunda es que incluiremos dos puertos en el pad, algo similar a lo de DC, nos gusta su idea. Uno de ellos será para la tarjeta de memoria, y el otro para un micrófono con vistas a las posibilidades online. La idea es sustituir el teclado por un micrófono: la gente podrá hablar utilizando unos auriculares y comunicarse a través de red gracias a un reconocedor de voz."

THIRD PARTIES

"Ya tenemos a los "first parties", que hemos publicado recientemente, pero para los 3rd parties tendremos que trabajar más, aunque publicaremos una lista en tres o cuatro semanas y esperamos que estén las compañías más importantes de Japón, Europa y USA. Ahora mismo ya hay 100 equipos trabajando para XBOX. Por supuesto habrá nuevas versiones de títulos clásicos de otras consolas pero también juegos exclusivos para XBOX."



COMPETENCIA

"El año que viene será decisivo. Llegará la segunda generación de juegos de PS 2, y también GameCube y XBOX. Será el mejor año en la historia de los videojuegos. Eso será bueno y hará crecer el mercado.

La GameCube es muy buena. Tiene un fantástico diseño y un sensacional software. Todo el mundo sabe de qué va Nintendo: Mario, Zelda DKC, Pokémon. Seguro que tendrá mucho éxito en su mercado, que es de gente más joven que el nuestro. Ellos se están centrando en gente entre 12 y 14 años. Nuestros usuarios serán más mayores.

PS 2 es una gran máquina desde el punto de vista técnico, pero es muy difícil programar para ella. Lleva mucho tiempo. No es culpa de los programadores, sino de Sony al programar la máquina. Los primeros juegos son un porcentaje muy pequeño de lo que pueden llegar a ser. En la segunda generación serán mucho mejores, y la tercera aún mejores.

En cuanto a Dreamcast no se puede decir que sea de la misma generación que XBOX. Por supuesto que es una buena máquina y actualmente sus juegos son tan buenos o mejores que los de PS 2 pero en tres años no podrá igualarlos porque sus capacidades técnicas se lo impedirán."



ÚLTIMA HORA

MICROSOFT DA A CONOCER LAS COMPAÑÍAS QUE PROGRAMARÁN PARA



Por fin se ha desvelado el misterio. El pasado 20 de Septiembre, en la ciudad de San Francisco, Microsoft hizo públicas las compañías que van a desarrollar juegos para XBOX. No ha habido sorpresas. Al final parece que todas las grandes, tanto japonesas, como europeas y americanas tienen previsto embarcarse en la andadura de esta nueva consola. La lista definitiva comprende 155 compañías, aunque es posible que en el futuro sean aún más.

Por otro lado, en este mismo evento, Microsoft presentó un vídeo en el que se pudieron ver en rápidos flashes algunos de los títulos que ya están en desarrollo para esta consola. La mayoría de ellos son conversiones de juegos de PC, Dreamcast y PlayStation (Tony Hawk, Spiderman, Munch's Oddysee, Unreal, Colin McRae, Ready To Rumble, Vampire...), que en un futuro aprovecharán las posibilidades de XBOX, aunque en las imágenes apenas se pudo apreciar la diferencia, salvo en lo referente a la mayor resolución.

De entre todos los juegos mostrados, destacó una secuencia de un juego que bien podía ser Silent Hill y que sorprendió a todos los asistentes por su calidad (si es que realmente estaba realizada con el motor del juego). También se presentó el logo definitivo de la consola, que es el que veis en este reportaje, y se confirmó que el nombre definitivo (en contra de lo que se rumoreaba) será XBOX. Aquí tenéis algunas de las 155 compañías que podrán sus juegos a disposición de la consola.

ACCLAIM.
ACTIVISION.
ARGONAUT.
ARIKA.
BANDAI.
CAPCOM.
CLIMAX.
CODEMASTERS
CORE.
CRAVE.
EIDOS.
FOX.
HASBRO.
HUDSON.
ID SOFTWARE.
INFOGRAMES.
INTERPLAY.
JALECO.
KALISTO.
KEMKO.
KOEI.
KONAMI.
MIDAS.
MIDWAY.
NAMCO.
RAGE.
REFELCTIONS.
SILICON DREAMS.
TAITO.
TAKARA.
TECMO.
THQ.
TITUS.
UBI SOFT.
VIDEO SYSTEM.
VIRGIN.

(Square y Electronic Arts no aparecen en la lista, pero parece seguro que ellas mismas realizarán una presentación particular junto con Microsoft).

LLEGA ESTE OTOÑO A PLAYSTATION® Y GAME BOY COLOR®
X-MEN MUTANT ACADEMY



"EXCELENTE.... LA JUGABILIDAD PARECE PREPARADA PARA PROVEER LA CLÁSICA SENSACIÓN DE UN CLÁSICO DE LA LUCHA, COMPLETADO CON MOVIMIENTOS ESPECIALES, ARMAS, COMBATES AÉREOS Y NIVELES INTERACTIVOS." PSW








POR PRIMERA VEZ LOS X-MEN HAN SIDO REPRESENTADOS EN UN JUEGO DE LUCHA EN 3-D

MÚLTIPLES MODOS DE JUEGO: ENTRENAMIENTO ACADEMIA, ARCADE Y VERSUS.

ESCOGE A TU PERSONAJE X-MEN FAVORITO.

¡PLAYSTATION NO HA MUERTO!



FOTO A TAMAÑO REAL

¡Viva PS One!

Después de cinco años, llega la evolución. La consola domestica más vendida de la historia deja paso a un nuevo diseño, con un tamaño tres veces menor y con nuevas prestaciones, como una conexión a red y la posibilidad de instalar una pantalla que permitirá jugar sin necesidad de televisión. A partir del día 26 de Septiembre la "vieja" PlayStation dejará de estar en las tiendas y su lugar lo ocupará PS One, que mantendrá las mismas capacidades técnicas y el mismo precio, pero que mostrará un aspecto más acorde con los nuevos tiempos.

ALICIA SANZ, JEFE DE RR.PP. DE SONY ESPAÑA, NOS DESVELA LOS SECRETOS DE PSONE.



Háblanos de las opciones de internet con conexión a teléfono móvil y estándard.

De momento podemos adelantar dos aplicaciones con los teléfonos móviles. Por una parte se podrá utilizar el móvil como tarjeta de memoria, donde se permitirá almacenar datos y transmitirlos a otro móvil. Por otra, en un futuro se pondrá en marcha un servidor de contenidos, al cual se podrá acceder a través del teléfono móvil. Esto permitirá por ejemplo, acceder a un circuito nuevo para un simulador de carreras o adquirir un nuevo modelo de coche que no había sido incluido en un juego.



¿Cuál es el objetivo de Sony al darle a PlayStation este nuevo aspecto?

El desarrollo de la tecnología ha permitido reducir su tamaño hasta un tercio de la actual. ¿El objetivo? Igual, que los teléfonos móviles, las agendas electrónicas o los ordenadores portátiles: la tendencia es reducir el tamaño de cualquier producto de alta tecnología, para hacerlo más cómodo y y transportable. Su diseño también se ha actualizado, se ha buscado hacerlo más atractivo y novedoso, redondeando sus formas y aligerando su peso en gran medida.

¿Irá acompañado este lanzamiento de una línea de juegos especial, como reediciones a precios más baratos, etc?

En principio, mantendremos la misma línea de lanzamientos y de precios con los juegos. Está prevista la salida de títulos de géneros muy variados para públicos de distintos gustos y edades. Así veremos en los próximos meses títulos como Esto es Fútbol 2, Legend of Dragoon o Formula One 2000. Por otra parte seguiremos sacando a la venta títulos con precio Platinum, como Gran Turismo 2 y Tarzán. Sí me gustaría destacar que los juegos dirigidos al público infantil cobrarán especial importancia en PS One. Estas Navidades contaremos con títulos fantásticos como Spyro: El año del Dragón, La Sirenita y el divertidísimo El Libro de la Selva.



¿Cuántas máquinas pensáis vender en España y en el mundo?.

Podríamos llegar a vender medio millón de PS One en esta campaña de Navidad, al igual que ocurrió el año pasado. Sin embargo, lamentablemente no creo que contemos con tantas unidades, y todo indica que agotaremos antes de haber satisfecho toda la demanda.

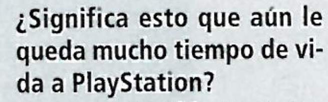


Háblanos de la pantalla, ¿cuándo se pondrá a la venta y cuánto costará?

Se trata de un monitor LCD en color especialmente diseñado para la PS One, permitiendo transportarla más cómodamente de un lugar a otro. Su salida está prevista para la primavera del 2001, pero no están confirmados ni el precio, ni la fecha exacta.

¿Habrá algún tipo de batería para llevar la consola como si fuera portátil o algún adaptador para coche?

No en la fecha de su lanzamiento, quizás en un futuro, pero está aún por concretar.



¿Significa esto que aún le queda mucho tiempo de vida a PlayStation?

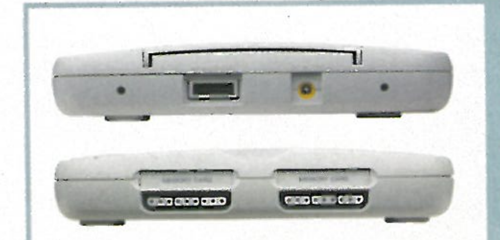
Por supuesto. El hecho de lanzar la nueva consola PlayStation 2 a la calle no significa que Sony vaya a dejar a un lado PlayStation. Todavía puede ofrecer muchas posibilidades y, de hecho, la comunidad de compañías de desarrollo sigue apoyando muy firmemente esta consola.

No tendría mucho sentido abandonarla ahora, precisamente cuando las posibilidades de programación de juegos se han optimizado gracias a la larga experiencia de trabajo en PlayStation.

¿Se dejará de vender ahora la PlayStation normal?

Efectivamente, PS One sustituye al actual modelo de PlayStation.





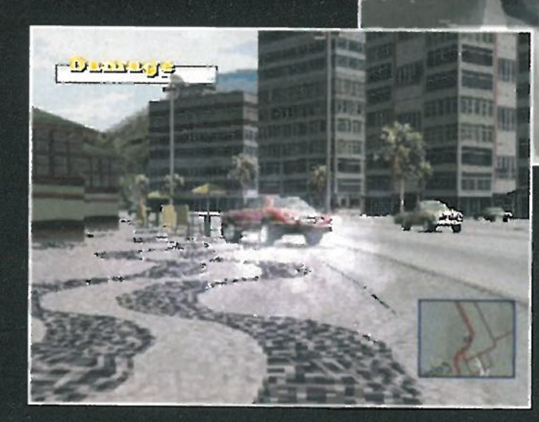
¿Servirán todos los periféricos actuales? Los decimos por aquello de que ha cambiado el diseño de los puertos de conexión y algunos han desaparecido en PS One.

Todos los periféricos serán compatibles con PS One. La consola incluye dos puertos de conexión: uno es el DC de corriente, similar al de los discman, y el otro un Multi AV, para poder insertar el cable Euro AV, el AV o el RFU, para conectar la consola al televisor. Además tendrá dos puertos para tarjetas de memoria y dos para los mandos.

■ REFLECTIONS

Driver 2

Las oficinas de Infogrames en Madrid acogieron a la prensa especializada para presentar el que se perfila como uno de los mejores juegos del año para PlayStation. La segunda parte de esa genial mezcla de acción y conducción que fue el primer «Driver» ya está en camino.





PlayStation

Noviembre

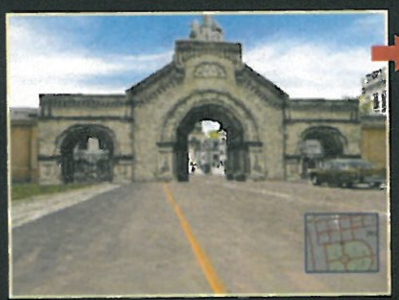
Reflections no quiso negar la evidencia durante la rueda de prensa: habrá un «Driver 3» en PS2. Están trabajando ya en él y quieren que sea uno de los mejores juegos de segunda o tercera generación de la nueva consola. Pero mientras tanto, han querido que la despedida de la serie en PlayStation, con «Driver 2», lleve a la veterana máquina a lo más alto. La verdad es que la presentación del juego nos dejó tan alucinados que resulta difícil empezar a contaros los detalles por algún sitio, porque todos los aspectos que hicieron de «Driver» uno de los mejores juegos de PlayStation están siendo mejorados hasta extremos insospechados.

Aunque esta secuela partirá de la base de la anterior –un juego que mezcla velocidad y acción desde una perspectiva casi cinematográfica– se ha querido potenciar sobre todo el apartado argumental, introduciendo una historia más sólida e ilustrada con secuencias renderizadas de gran calidad. La inspiración en películas de cine negro y en "thrillers" de acción y persecuciones automovilísticas, se dejará notar mucho más con la posibilidad de que Tanner, el "tipo duro" que protagoniza el juego, salga del coche para cumplir varios objetivos a pie, o para cambiar de vehículo con total libertad. ►



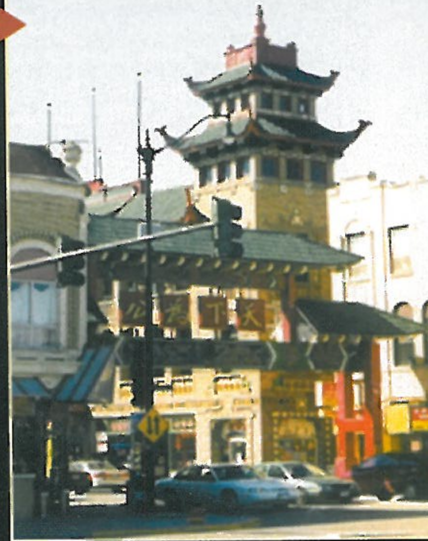
Martin Edmonson, director creativo de Reflections y pilar central del equipo de desarrollo de «Driver 2», cuenta en su haber con juegos míticos como «Shadow of the Beast», los dos «Destruction Derby» y, por supuesto, el primer «Driver».

Cuatro ciudades recreadas a la perfección











La Habana, Chicago, Las Vegas y Río de Janeiro son las cuatro nuevas ciudades donde se desarrollará el juego. Para su diseño, cuatro equipos distintos de grafistas se desplazaron a ellas intentando que la recreación virtual fuese lo más parecida posible a la realidad. Juzgad vosotros mismos...

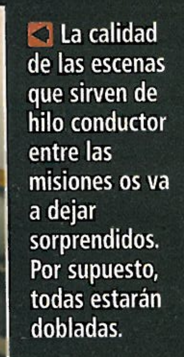


Esta nueva opción para dos jugadores se añadirá a la ya larga lista de méritos de este sensacional juego .



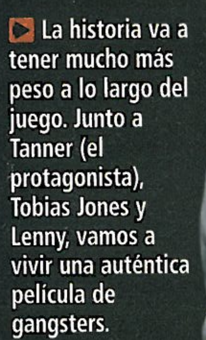


Por la noche, los "trabajos" se realizarán con mayor sutileza, sobre todo si los efectos de iluminación son así de buenos.



La calidad de las escenas que sirven de hilo conductor entre las misiones os va a dejar sorprendidos. Por supuesto, todas estarán dobladas.

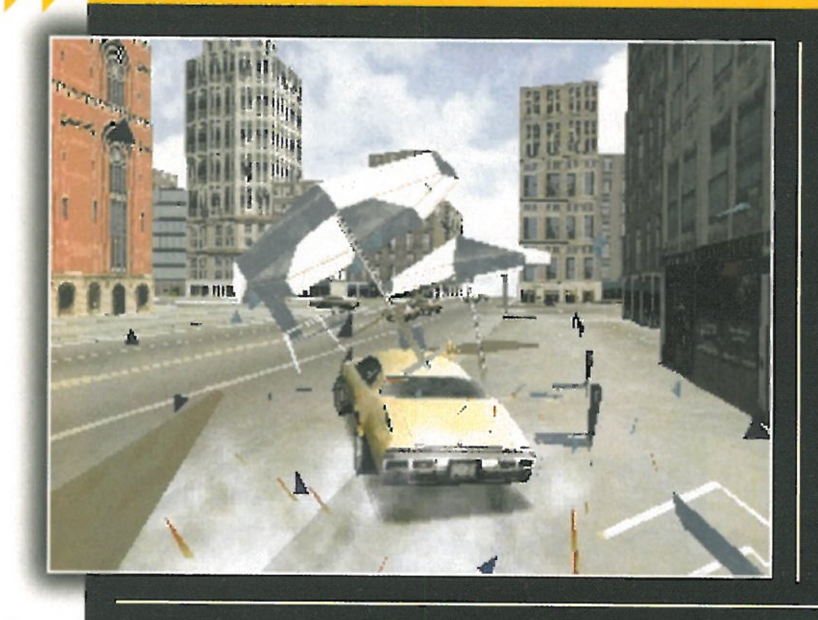




La historia va a tener mucho más peso a lo largo del juego. Junto a Tanner (el protagonista), Tobias Jones y Lenny, vamos a vivir una auténtica película de gangsters.

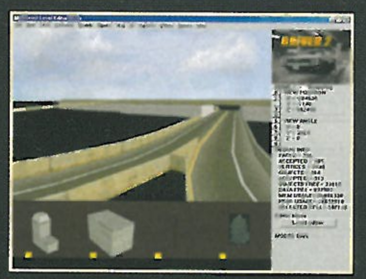


■ REFLECTIONS ■ ACCIÓN / CONDUCCIÓN



Ciudades 3D





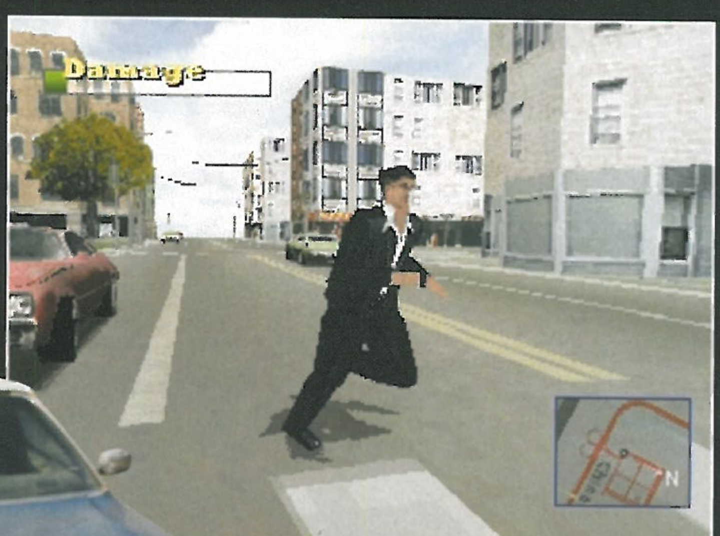
Las ciudades del primer «Driver» presentaban un entorno realista, pero tenían un diseño demasiado "cuadriculado" donde todas las curvas eran de 90º. Gracias a las nuevas herramientas de desarrollo, el nuevo «Driver» va a mostrar curvas de distintos ángulos, puentes elevados que se superponen a otras carreteras y un diseño más realista de los trazados, como por ejemplo carriles de deceleración en las autopistas.

El parque automovilístico

Una de las cosas que más echábamos de menos en el anterior «Driver» era la posibilidad de conducir otros vehículos, ya que las misiones siempre las cumplíamos con el mismo coche. Reflections ha tomado buena nota de nuestros deseos y está incluyendo más de 30 vehículos nuevos, como autobuses, ambulancias, camiones...



La novedad más llamativa a nivel de juego es que Tanner, el protagonista, va a poder salir del coche para entrar en edificios o tomar "prestados" otros coches. De esta manera, las misiones van a ser más variadas y complejas.



Junto a esto, nos vamos a encontrar cuatro nuevas ciudades, más de 30 vehículos para tomar "prestados" y la eliminación de las misiones secundarias para centrarse en un único hilo argumental. Sin embargo, lo que más nos ha gustado es el aspecto gráfico del juego, de los de soltar un "si no lo veo, no lo creo". Todo viene a confirmar lo que sus programadores nos contaron: que «Driver 2» va a utilizar el 100% de los recursos de PlayStation.

Lo Mejor

Mantiene el espíritu del primer «Driver» pero mejorándolo en todos los aspectos gráficos y jugables.

Lo Peor

De momento, nada.

Primera Impresión

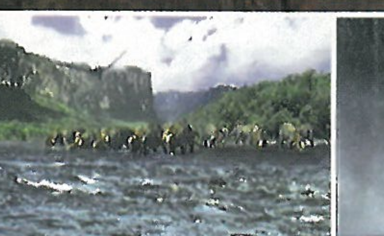


DRIVER 2 REFLECTIONS


Koudelka,
no sólo los
hombres caen
a sus pies
COMPLETAMENTE TRADUCIDO
Y DOBLADO AL CASTELLANO
DISPONIBLE:
A PARTIR DEL 29 DE SEPTIEMBRE
KOUDELKA
PAL
INFOGRAMES
SNK
PlayStation
PlayStation
SNK
INFOGRAMES
www.koudelka-game.com
¡EL MÁS ATRACTIVO RPG DE TERROR GÓTICO!

■ UBI SOFT

Disney's Dinosaurio





GBC DC PSX PS2

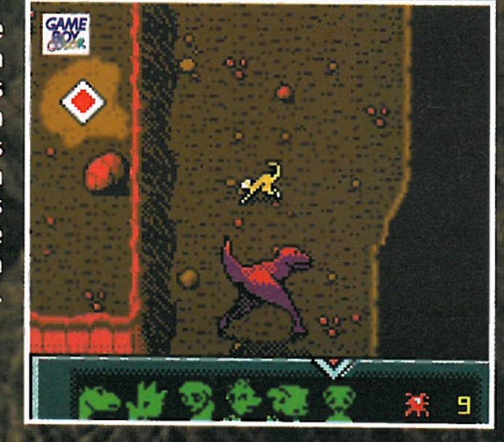
Noviembre

La próxima película de Disney, un ambicioso proyecto que combinará imagen real y animación por ordenador, está a punto de llegar a todas las consolas en forma de aventura. Bienvenidos a la Dinosauriomanía, por cortesía de Ubi Soft.





Las versiones de Dreamcast y PS serán una interesante mezcla entre aventura y juego de rol.



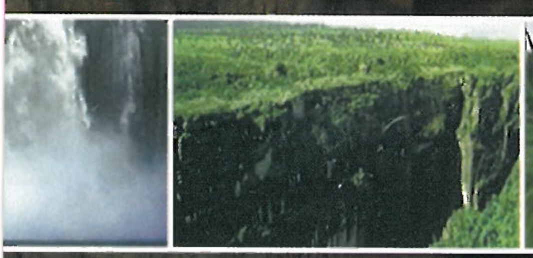
El juego de GBC será un plataformas convencional en el que podremos controlar hasta 6 dinosaurios diferentes de manera sucesiva.

Al contrario que ha ocurrido con los anteriores lanzamientos salidos de la factoría Disney, «Dinosaurio» no será un plataformas orientado a los más pequeños, sino una equilibrada combinación entre aventura y juego de rol que seguirá fielmente el argumento de la película. Un mundo prehistórico al borde de la desaparición y el éxodo de una manada de herbívoros servirán como ambientación a las innumerables misiones que tendremos que superar para conseguir evitar la extinción.

Gracias a una curiosa combinación entre gráficos tridimensionales y perspectiva cenital tendremos la ►

Estas navidades se avecina un auténtico fenómeno: se estrenará en nuestro país el último proyecto de Disney, una espectacular combinación de imagen real y animales generados por ordenador, que ya es récord de taquilla en USA.

■ AVENTURA





Las imágenes que se han rescatado de la película resultan absolutamente geniales, y eso que lo que estáis viendo será sólo parte de la intro.

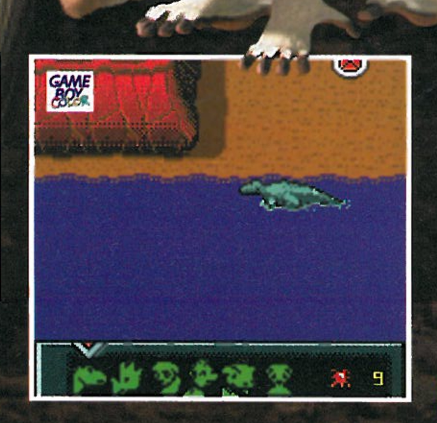


A lo largo del juego, iremos uniendo nuestras fuerzas al resto de los personajes de la película.





El entorno gráfico está completamente realizado en 3D y enfocado desde una perspectiva cenital que permite observar el movimiento simultáneo de los tres dinosaurios.



► posibilidad de ir resolviendo cada nivel mediante la combinación de las habilidades de nuestros tres protagonistas: un simpático primate capaz de manipular objetos, un pterodáctilo con la habilidad de volar y nuestro dinosaurio. Y, como en las clásicas aventuras, nuestro deber será hacernos cargo de las más variadas situaciones,desde guiar a la manada por el desierto hasta buscar alimento para un recién nacido, por lo que cada escenario se ha dividido en pequeñas submisiones, indispensables para avanzar en un desarrollo que se preciará de tener un nivel de dificultad apto para todos los públicos.

Las increíbles secuencias de la película que aparecerán jalonadas durante todo el juego, una cuidada banda sonora y toda la magia de las producciones de Disney se encargarán de poner la guinda a este pastel, que muy pronto podremos degustar, tanto en las salas de cine como en nuestra consola.

Lo Mejor

- Las escenas de la película, alucinantes.
- La cooperación entre los tres personajes.

Lo Peor

- El apartado gráfico.

Primera Impresión 

■ SEGA

Ferrari 355

Muy pocos llegan alguna vez en la vida a conducir un Ferrari. Por eso este juego, además de presentarse como un simulador de primera, supondrá la mejor oportunidad de acercarse a las sensaciones de pilotar el coche más deseado del planeta.

Y cuando hablamos de experimentar las sensaciones, no estamos diciendo ninguna tontería. Una de las premisas de Yu Suzuki a la hora de programar el juego fue que se asemejara lo más posible a la realidad, aunque ello conllevara elevar la dificultad de forma considerable. "Para la mayoría del público ya existen juegos como Daytona, Ridge Racer o Sega Rally", pensó el amigo Suzuki, "así que esta vez vamos a ofrecer una simulación totalmente real".

Dicho y hecho. «Ferrari 355» se presentó en los salones con un aspecto imponente, dentro de un mueble con tres pantallas -una para la vista frontal y las otras dos para los laterales- y un estilo de simulación como no se había visto hasta entonces. El mueble fascinó a todos, pero no muchos ►





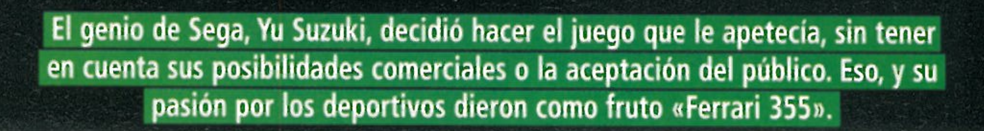


▲ El juego sólo contará con esta vista interior, pare acentuar aún más su marcado carácter de simulador.



Dreamcast

Noviembre



El genio de Sega, Yu Suzuki, decidió hacer el juego que le apetecía, sin tener en cuenta sus posibilidades comerciales o la aceptación del público. Eso, y su pasión por los deportivos dieron como fruto «Ferrari 355».

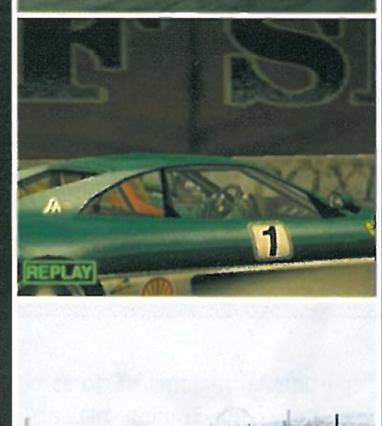
■ VELOCIDAD

➤ consiguieron sacarle todo el partido al juego. La dificultad del control, a menos que se mantuvieran todas y cada una de las ayudas de la máquina, resultaba excesiva para el jugador medio, aunque para los expertos jugones y fanáticos de los deportivos supuso todo un descubrimiento.

Pues bien, ese juego arcade, que ya os presentamos en su momento cuando llego a España, ha sido trasladado a Dreamcast, manteniendo intacta su filosofía de simulador puro y duro. De hecho, el juego ofrece los mismos elementos que el original, pudiendo optar por determinadas ayudas que nos faciliten la conducción. Alguno dirá "pues igual que en los juegos de Fórmula 1, donde se puede elegir entre un estilo arcade o de simulación...". No, majos. Si aquí elegís conducir con todas las ayudas de la máquina, no os saldréis de la pista (a menos que seáis muy torpes) pero olvidáos de ganar una carrera, porque la máquina es "muy prudente" conduciendo.

En fin, que en este juego habrá que currárselo al máximo para llegar a dominar este bólido, puesto que el Ferrari 355 es el único y absoluto protagonista del juego. No hay más modelos. Eso no impedirá que podamos participar en carreras de exhibición, campeonatos o en un modo arcade, pero siempre con el modelo italiano como rey indiscutible.



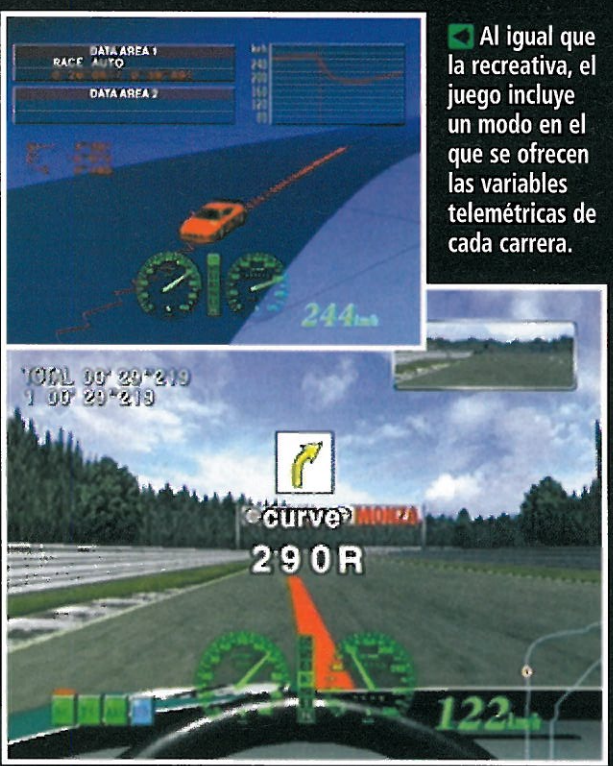




▲ Estando Yu Suzuki de por medio, de la calidad gráfica solo se puede esperar lo mejor. Echad un ojo a estas imágenes.

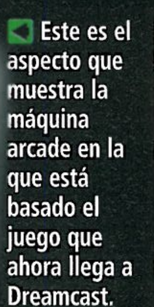


◄ Al igual que la recreativa, el juego incluye un modo en el que se ofrecen las variables telemétricas de cada carrera.

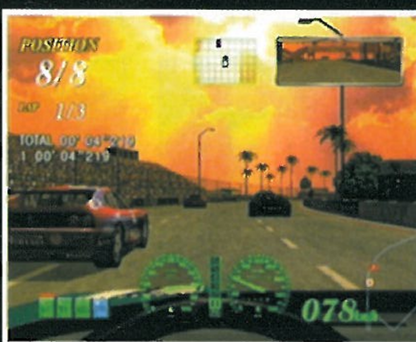


▲ En el modo práctica, imprescindible en este juego, se nos darán algunas claves para manejar estos súper bólidos.





◄ Este es el aspecto que muestra la máquina arcade en la que está basado el juego que ahora llega a Dreamcast.



Lo Mejor

▲ Su calidad gráfica.

▲ Su extraordinario realismo.

Lo Peor

▼ Se trata de un simulador duro y difícil.

Primera Impresión 

■ SONY ■ DEPORTIVO

Esto es fútbol 2

PlayStation

Noviembre

Hace casi un año Sony intentó sorprender con una difícil y realista apuesta dentro del género futbolístico, en el cual dos gigantes, «FIFA» e «ISS», se peleaban por el primer puesto. Ahora está mejorando su creación, suavizando la jugabilidad y llevando la capacidad gráfica de PS al máximo.



Si por algo se caracterizó «Esto es Fútbol» en su momento fue por su propuesta de un fútbol algo complejo de asimilar, pero extremadamente realista. Con ello consiguió adoptar un estilo muy personal y completamente diferente al resto de juegos con los que competía, aunque a más de uno se la atragantó tanta dificultad y tan enrevesadas combinaciones de botones.

De ahí que esta segunda entrega tenga como premisa básica ofrecer un sistema mucho más asequible, sin que ello signifique perder un ápice de realismo. Por supuesto, esto implica severos cambios en el control -ahora no hará faltar troncharse los dedos para centrar al área- pero manteniendo intactas todas las posibilidades del juego original, lo que incluye diferentes regates, entradas y todo tipo de remates a puerta.

Las mejoras alcanzarán también al apartado gráfico, empezando por el diseño y las animaciones de los jugadores, y pasando por otros aspectos, como las cámaras y el editor de equipos y futbolistas.

Por lo demás, seguiremos contando con un buen puñado de clubs y selecciones nacionales, con los nombres reales de los jugadores, y varios torneos y ligas para disputar.

A pesar de ser un gran juego de fútbol, Sony pagó con la primera parte su novatada en el tema de la dificultad. Tal vez ahora, con todos estos retoques en la jugabilidad y las pertinentes mejoras, «Esto es Fútbol 2» pueda mirar a la cara a sus extraordinarios rivales.



El juego precisará practicar mucho, pero sus posibilidades son infinitas.







Como en el anterior, será posible editar equipos y jugadores personalizados.

«Esto es Fútbol 2» contará con los nombres reales de los jugadores, totalmente actualizados.

Lo Mejor

- No ha perdido su vocación de realismo.

Lo Peor

- Habrá que ver el catálogo final de equipos.
- ¿Seguiremos sin modo entrenador?.

Primera Impresión 



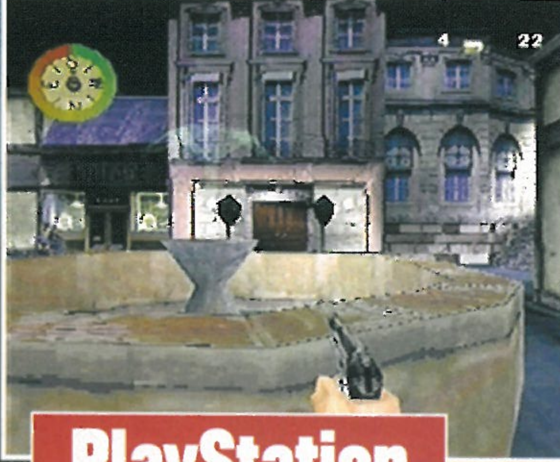
RECYCLE!!!
ORGANIZATION
Lois
www.loisjeans.com

■ DREAMWORKS

Medal of Honor 2



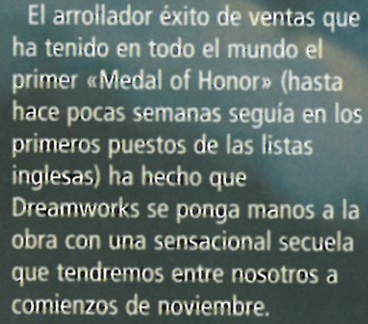
Hace un año llegaba a PlayStation un shoot'em up subjetivo que nos dejó muy gratamente sorprendidos por la sensacional recreación que ofrecía de la II Guerra Mundial. Steven Spielberg, creador de la productora Dreamworks, demuestra que todavía tiene muchas cosas que contar con esta segunda "película" virtual.

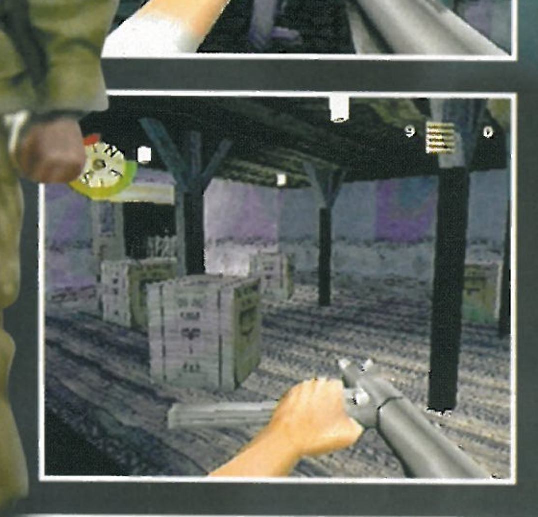


El motor gráfico seguirá sin alcanzar la genialidad de juegos como «Quake 2», pero mostrará más texturas que el original y recreará muy bien el ambiente de la 2ª Guerra Mundial.

PlayStation

Septiembre



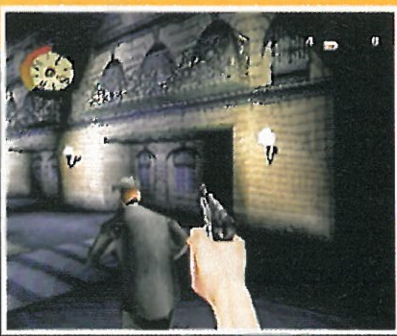


El arrollador éxito de ventas que ha tenido en todo el mundo el primer «Medal of Honor» (hasta hace pocas semanas seguía en los primeros puestos de las listas inglesas) ha hecho que Dreamworks se ponga manos a la obra con una sensacional secuela que tendremos entre nosotros a comienzos de noviembre.

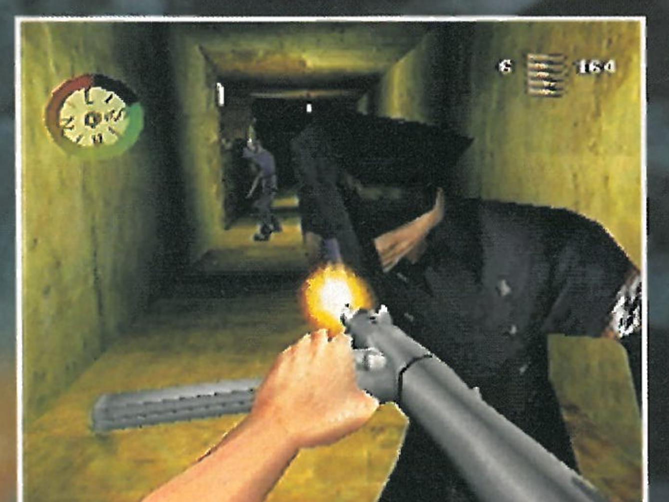
Pese a ser una continuación en toda regla por utilizar el mismo motor gráfico, sistema de IA enemiga y control del personaje, la compañía creada por Steven Spielberg ha decidido que «MoH2» esté ambientado en una época anterior a la del juego original. En concreto, nos vamos a encontrar en pleno periodo de afianzamiento Nazi, cuando la Alemania de Hitler ha terminado de ocupar Francia y ha establecido una poderosa alianza con la Italia de Mussolini. Así las cosas, Manon, a quien recordaréis como la confidente del primer «MoH», tiene que luchar por la independencia de su país, pero la aventura le va a llevar más lejos de lo que podía pensarse en un principio. A lo largo de 22 niveles, que se inician con una ►

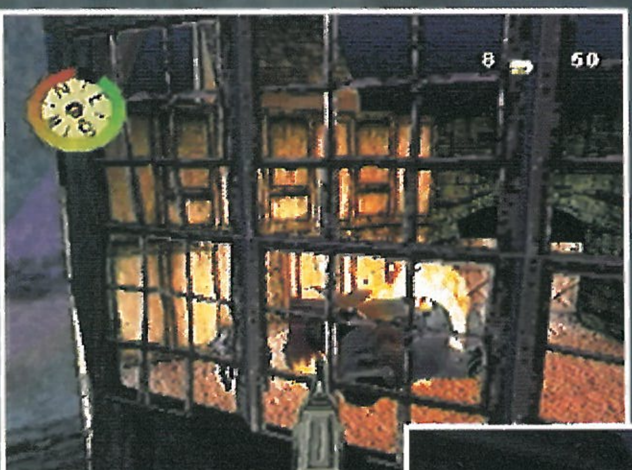
Steven Spielberg ha mostrado su obsesión por la 2ª GM en dos joyas cinematográficas: "La lista de Schlinder" y "Salvar al soldado Ryan". Su experiencia en el tema le ha servido como inspiración de esta saga.

■ SHOOT'EM UP

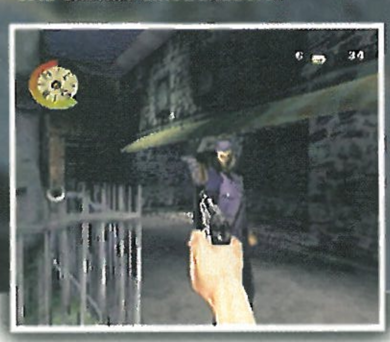


En algunas misiones contaremos con la ayuda de varios miembros de la resistencia francesa.





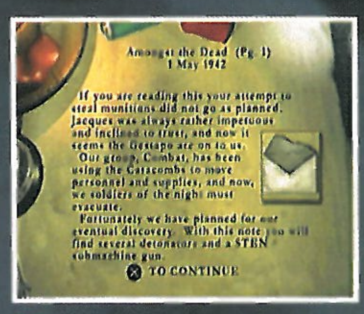
Como en el original, podremos vencer al enemigo con sus propias armas. ¿Quién se resiste a usar esta enorme ametralladora?





La IA de los enemigos seguirá siendo sorprendente. Se esconderán en esquinas para atacarnos, se agacharán...



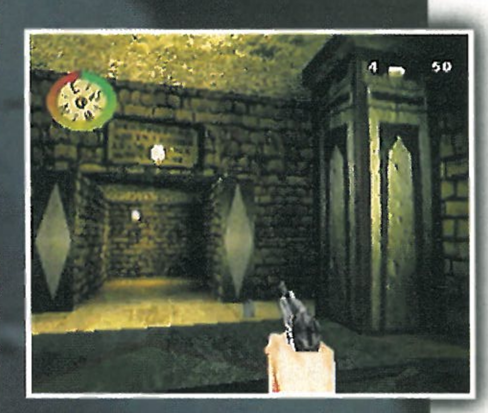


Al inicio de cada misión tendremos un completo informe de los objetivos. De momento Electronics Arts no ha confirmado si el juego estará traducido.



➤ reunión secreta con un confidente en la Torre Eiffel, tendrá que viajar a Norteamérica, Italia, Alemania y Grecia. Vamos, que se va a recorrer ella solita los escenarios más famosos de la Segunda Guerra Mundial. Bueno, sola, sola, no va a estar, porque gracias a vuestra ayuda seguro que aprovecha mejor sus nuevas habilidades para disfrazarse de conductor de ambulancia o de panadero, y colarse entre los enemigos o manejar con más soltura los tanques y motocicletas alemanas que en determinados momentos tendrá a su disposición.

La experiencia de juego, que hemos podido probar gracias a una versión Alpha con los tres primeros niveles, será muy cercana a la del primer «MoH»: recreación perfecta de las ciudades arrasadas por la guerra, ambientación sonora de película y misiones variadas y envolventes. Podemos decir que, salvando las distancias técnicas, la inmersión que va a ofrecer esta secuela solo se podrá comparar con la de «Perfect Dark» en N64. Y eso es mucho decir...



Lo Mejor

Las misiones van a ser más complejas y envolventes.

Lo Peor

Que no se haya potenciado más el motor gráfico.





■ CLIMAX ■ VELOCIDAD/ACCIÓN

Super Runabout

Dreamcast
Noviembre

Posiblemente algunos recordaréis el título «Felony 11-79», un arcade de velocidad que apareció hace casi tres años para PlayStation y que, aunque pasó casi desapercibido en nuestro país, arrasó por tierras niponas. Pues bien, ésta parece haber sido una razón suficiente para que Climax se haya decidido a editar una nueva entrega para Dreamcast.







Entre los más de 30 vehículos disponibles en total, también contaremos con las típicas motos de la policía (de 2 y 4 ruedas).



Las expectativas que «Super Runabout» ha levantado por todo el mundo parecen estar justificadas. El último de una saga de velocidad cuyos mayores alicientes eran la posibilidad de controlar todo tipo de vehículos por las calles de una ciudad ficticia, da la bienvenida a los 128 bits con un estilo que beberá de las fuentes más prestigiosas del género. Porque precisamente podemos asegurar que la mayor virtud del GD de Climax descansará en el equilibrio alcanzado entre la conducción desenfadada y espectacular de «Crazy Taxi», y el sistema de misiones por una ciudad real de «Driver». Pero ahí no acaba la cosa, pues «SR» conservará la posibilidad de controlar más de 30 vehículos (desde un 600, hasta un Quad de la policía), que se encontrarán distribuidos entre el bando de "los malos"-un grupo de gángsters- y las fuerzas del orden. Y claro, dependiendo del bando en que queramos conducir las misiones serán diferentes, aunque todas ellas consistirán en pasar por una serie de puntos o eliminar a golpes el coche de turno en un tiempo límite, muy en la línea del título de Reflections.

Para ambientar las persecuciones de «SR» contaremos con una genial representación de San Francisco, y os podemos asegurar que aunque sólo se hayan recreado determinados distritos, no se nos quedará pequeña. Además, acordes con esta fidelidad al modelo real, nuestros coches sufrirán destrozos con cada colisión y mostrarán distintos comportamientos en carretera.

El mes próximo desvelaremos las virtudes del que promete convertirse en una auténtica joya de la velocidad para DC.





Lo Mejor

- La creación de las calles de San Francisco
- El número de vehículos disponibles

Lo Peor

- Los vehículos "pesan" demasiado

Primera Impresión 


-Si no soy el primero en tener PlayStation 2, me la corto.
Y perdió la apuesta.
Se jugó lo más preciado a que sería el primero del ministerio en disfrutarla.
Pero no contaba con el conserje de la tercera planta. El muy perillán había ido presto a un establecimiento expendedor del ramo y se la había asegurado reservándola antes de que saliese.
Y ahora lucía, orgulloso en la mesa, su PlayStation 2 antes que nadie.
-Se mira pero no se toca- dijo a todos.
Y el andoba de la foto se quedó sin lo que hay que tener.
Si quieres asegurarte de que conseguirás tu PlayStation 2 lo antes posible,
haz la reserva en tu tienda favorita del 1 al 31 de Octubre.
PlayStation 2 es compatible con todos los juegos de PlayStation. Es un reproductor de DVD, Audio CD, software DVD Rom y CD Rom. Además, en un futuro próximo, ofrecerá la posibilidad de conexión a banda ancha.
PS2
PlayStation 2

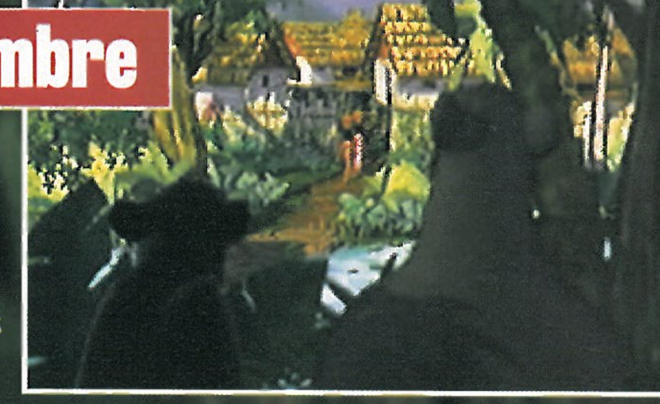
SONY

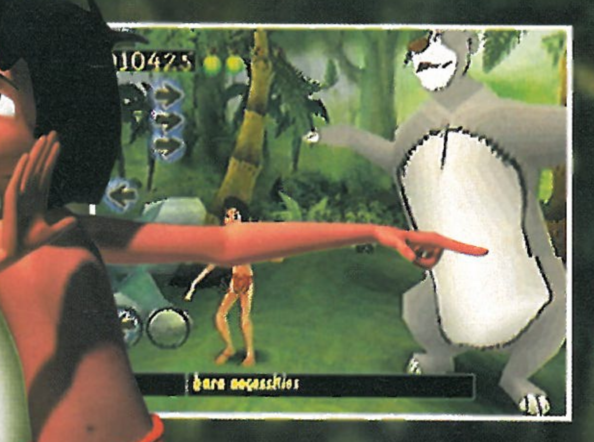
El Libro de la Selva

PlayStation

Noviembre

¿Quién dijo que los juegos de baile eran sólo cosa de japoneses? Pues no, la fiebre también le ha llegado a los personajes de Disney, quienes muy pronto nos van a sorprender ensayando unos cuantos pasos en la jungla más divertida. ¿Recordáis aquello de "Plátano Baloo un, dos, tres..."?









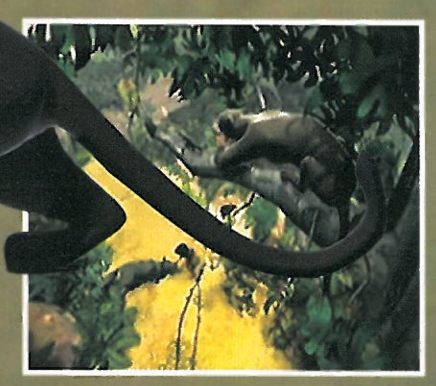
Mowgli tendrá que "marcarse unos bailecitos" con cada uno de los personajes de la película.

La primera vez que vimos un juego de baile, hace más o menos 3 años, cuando «Bust a Groove» apareció para Playstation, nos quedamos realmente alucinados. Nunca se nos hubiera ocurrido que una idea tan simple podía resultar tan divertida y, claro, no tardaron en salir juegos que imitaban su desarrollo. Uno de estos títulos, el primero apadrinado por los personajes de Disney, amenaza de nuevo con hacernos bailar sin parar frente a nuestra PS.

Como es habitual, el sistema de control estará basado en realizar determinados movimientos siguiendo el ritmo de la canción (esta vez sólo con la cruceta del pad) al tiempo que batimos a nuestro contrincante, que podrá estar controlado por la propia consola o por un amigo. De este modo, nuestra labor se limitará a indicar la dirección que sigue una flecha en el momento justo en que pasa por nuestro marcador, que ►

Sin duda, a partir de ahora el mejor modo de disfrutar con «El Libro de la Selva» va a consistir en hacerse con este juego y con una alfombrilla de baile. ¡Ya podéis ir preparándoos a bailar sin parar ante vuestro televisor!

■ MUSICAL





➤ tendrá diferentes características para cada personaje.Y aunque pueda parecer sencillo, la inclusión de algunos movimientos especiales, los enemigos a los que derrotar y la velocidad de la música nos obligarán a repetir una y otra vez algunos temas hasta conseguir pasar de nivel.

Además de contar con las canciones de la película, que también podremos seguir mediante una especie de Karaoke, y unas simpáticas animaciones para nuestras coreografías, el modo historia incluirá espectaculares y muy numerosas CGs en las que se narrará la historia del famoso film.

Vamos, que el compacto de Sony tendrá todos los alicientes para convertirse en el rey de la pista a partir del mes que viene.

Cuando completemos el juego iremos ganando nuevos personajes, a los que podremos ver desde cualquier ángulo mientras ensayan unos cuantos pasos.







Las canciones están sacadas directamente de la BSO de la película, convirtiendo al apartado sonoro en el protagonista del juego.

Lo Mejor

- Disfrutar de las canciones de la película.
- Jugarlo con la alfombrilla de baile.

Lo Peor

- Resulta excesivamente facilón.

Primera Impresión



■ EA ■ VELOCIDAD

F1 Championship Season 2000

PlayStation

Noviembre



Quién lo hubiera imaginado. El deporte de moda este año no ha sido el fútbol ni el baloncesto, ni siquiera el atletismo. Este año la auténtica reina del catálogo de Playstation ha sido la Fórmula 1, que con éste recibirá su cuarto simulador de la temporada.





¿Cómo?¿Qué a estas alturas de la temporada aún no tienes un juego de F1? Menos mal que EA ha pensado en los pilotos más rezagados y anuncia el lanzamiento de la "secuela" del simulador que hizo las delicias de los pilotos más exigentes allá por el mes de Abril. Pero claro, en tan poco tiempo no les ha dado tiempo a programar un título completamente nuevo, así que se están limitando a pulir los pequeños defectos del original y lanzar una revisión que llegará a nuestra PlayStation el próximo mes.

En cuanto a las novedades, sólo podréis apreciar algunos cambios en el apartado gráfico (como la inclusión de flashes fotográficos en la grada) y leves mejoras en los efectos de luz, aunque una vez en carrera se podrán descubrir pequeños detalles que aumentarán el realismo de la simulación.

Para empezar los coches perderán algo de potencia y su control resultará más complicado, eso sin contar con que el sistema de daños ganará en sensibilidad. Pero sin lugar a dudas, el apartado en el que más se notarán las diferencias con el original será en la nueva IA de los corredores contrarios, que esta vez cometerán errores más humanos, haciendo que la competición resulte mucho más equilibrada.

Muy pronto podremos comprobar cuánto ha dado de sí esta revisión. Mientras tanto podéis ir echándole un vistazo al comentario del anterior« F1 2000» que ya publicamos, para haceros una idea de la calidad que atesorará este título.











Aunque las mejoras respecto al primero son mínimas, vamos a poder disfrutar de un apartado gráfico optimizado.

Lo Mejor

F1 2000», corregido y aumentado.

Lo Peor

Las mínimas diferencias con el original.





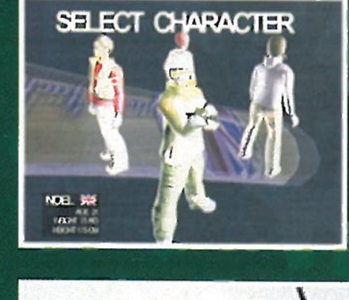
Nintendo
pokemon.nintendo.es
¡FOTOGRAFÍALOS TODOS!
Pokémon Snap
Un nuevo reto llega a tu Nintendo 64 de la mano de Pokémon.
En Pokémon Snap podrás buscar y fotografiar a tus Pokémon
favoritos en su hábitat natural y coleccionarlos
con sus mejores poses en tu álbum.
Pokémon Snap - ¡Fotografíalos todos!
© 1995 - 2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo. © 1999, 2000 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.

■ SEGA

Sega Extreme Sports

Dreamcast

Octubre



En PlayStation ya hemos visto juegos basados en deportes poco habituales, como las carreras de bicis, monopatines, etc. También se ha visto algún juego que reunía a varios de ellos, como «Xtreme Games». En esa línea se sitúa ahora esta nueva apuesta de Sega.

¿Deportes de riesgo sin que peligre nuestra integridad física? Pues sí, eso es exactamente lo que nos propone este juego, ya que tendremos a nuestro alcance las actividades más diversas sin que nos movamos de nuestra habitación.

Los llamados "deportes de riesgo" están cada vez más de moda. Y dentro de las consolas, las actividades deportivas alternativas tienen un interés cada vez mayor entre los usuarios. Sólo hay que ver juegos como «Tony Hawk» o «BMX». De ahí que Sega haya querido reunir unas cuantas de estas modalidades en un solo GD. Claro que, conociendo la capacidad creativa de Sega, no podíamos esperar una serie de carreras sin más. La idea es ofrecer una especia de Gimkhana, en la que en cada prueba el jugador se vea obligado a realizar algunas de estas actividades de forma consecutiva. Así, nos encontraremos con circuitos en los que habrá que manejar un quad, después surcar los cielos a bordo de un ala ➤







▶ En todo momento manejaremos al personaje, incluso cuando se traslada de una modalidad a otra.





■ DEPORTIVO



delta, para finalizar descendiendo una empinada montaña subido en una tabla de snowboard. Todo ello sin perder de vista ni un solo segundo a nuestro personaje, puesto que incluso le manejaremos en los metros de transición que van de una modalidad a otra.

De este modo nos encontraremos con unas carreras trepidantes y a la vez muy variadas, en las que habrá que estar preparado para cambiar el chip rápidamente de forma que se puedan afrontar los diferentes estilos de competición con garantías.

Además, Sega nos brinda la oportunidad de conocer deportes jamás vistos en un video juego, como el puenting o el parapente, haciéndolo además en lugares de lo más dispares, desde cálidas islas caribeñas hasta impresionantes montañas nevadas.

Desde luego, la cosa promete, máxime si a todo esto le añadimos una realización técnica de aúpa y la posibilidad de utilizar la conexión a red para poner récords y bajarnos nuevos circuitos o a los competidores "fantasma" de otros usuarios europeos.







Lo Mejor

- La variedad de las modalidades.
- La calidad gráfica.

Lo Peor

- Algunas pruebas son mas divertidas que otras.

Primera Impresión



■ INFOGRAMES ■ PLATAFORMAS

Bugs Bunny & Taz Time Busters

Una vez más Bugs Bunny protagonizará un juego de plataformas 3D, una vez más será realizado por Infogrames y, una vez más, nuestro conejo favorito tiene que viajar por diferentes épocas temporales. ¿Os suena?



PlayStation

Noviembre

Afortunadamente no nos encontramos ante una mera imitación de «Lost In Time», sino que la compañía francesa se está esforzando en que este nuevo juego resulte absolutamente original. Para empezar, en esta ocasión Bugs Bunny no estará solo, sino que vendrá acompañado del irascible pero entrañable Diablo de Tasmania (Taz para los amigos). El sistema de juego permitirá alternar el control entre ambos personajes pulsando simplemente un botón. Además, también se incluirá un novedoso modo para dos jugadores en el que cada uno controlará a uno de los personajes, no a pantalla partida, sino eligiendo en cada momento a cuál de los dos debe seguir la cámara.

Otro aspecto a tener en cuenta será la gran variedad de escenarios del juego: tendremos que recorrer un total de cinco mundos diferentes con ambientaciones tan dispares como el impero azteca o una nación vikinga. Además, cada mundo constará de varios subniveles, generalmente asociados a divertidos minijuegos que nos obligarán a participar, por ejemplo, en partidos de fútbol o hockey.

Esta versión beta no muestra sin embargo un gran apartado gráfico, aunque confiamos que el resultado final sea brillante.

Primera Impresión





Tanto Bugs como Taz poseen movimientos especiales. Bugs, en concreto, puede excavar túneles.



Todos los mundos del juego tendrán sus correspondientes jefes de final de nivel.

■ ELECTRONIC ARTS

El Mundo nunca es Suficiente

Al menos para James Bond, que no parece conformarse con nada. Tras reinar durante varios años consecutivos en N64 con «GoldenEye» y hacer su primera incursión en PS con «El Mañana nunca Muere», ha decidido encargarse de una nueva y difícil misión al servicio de...vuestras ganas de jugar.

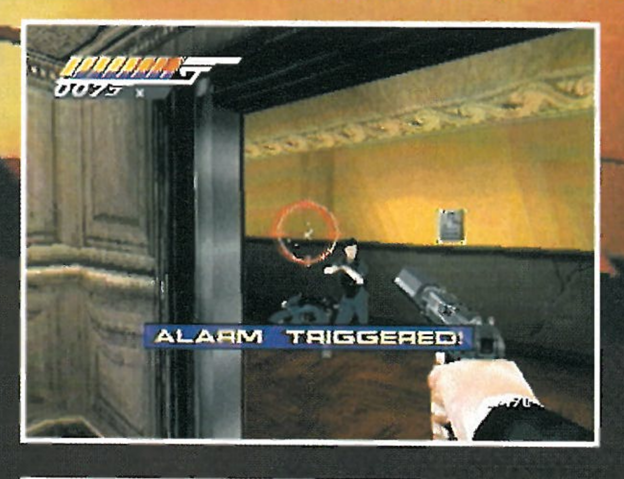




PlayStation

Noviembre





Electronic Arts, siempre con mucho olfato para las licencias, ha decidido hacerse con los derechos de la última película de James Bond, y crear un juego que va a seguir fielmente el desarrollo de lo visto en la gran pantalla.

James, entre Martinis "mezclados, no agitados", tiene que proteger a Elektra King, la hija de un magnate de petroleo asesinado. Renard, un peligroso asesino que tiene alojada una bala en el cerebro y es incapaz de sentir dolor, va a ser su eterna némesis durante todo el juego, donde nos sentiremos protagonistas de las escenas más espectaculares de la película: la fuga del banco, la incursión en el silo de misiles ruso, la pelea en el submarino... todo ello con una ►





◄ Money penny y "M" se encargarán de contarnos los objetivos de cada misión.



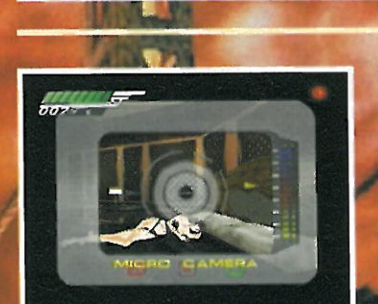


► Entre misiones vamos a poder ver diversos cortes del film para meternos en situación. El juego va a tener una fidelidad absoluta a la película.

El personaje de James Bond, el agente secreto más famoso del mundo, fue creado en 1953 por el escritor Ian Flemming. Sus novelas, junto a las de otros tres escritores, han inspirado las 19 entregas cinematográficas.

a es



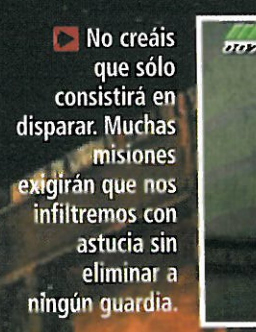




Fijáos en el rostro del "matón" y en la calidad de las texturas del fondo. El nivel gráfico va a ser altísimo.

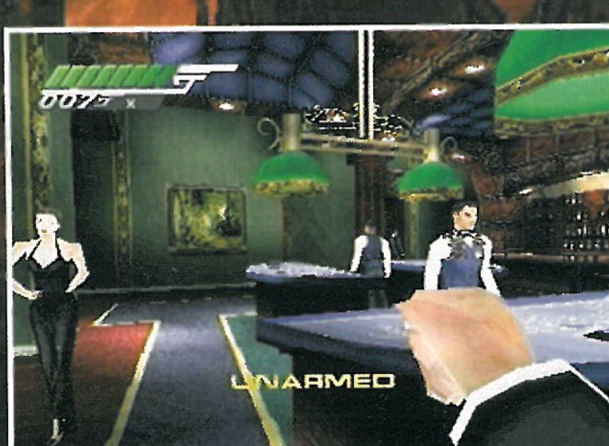


No creáis que sólo consistirá en disparar. Muchas misiones exigirán que nos infiltremos con astucia sin eliminar a ningún guardia.



Made in "Q"

Bueno, de "Q" o de su nuevo asistente, pero el caso es que Bond va a disfrutar también en PlayStation de los "gadgets" tan originales y atrevidos que pudimos ver en la película. Las gafas de rayos-X, una microcámara con la que captar las imágenes más "interesantes" (como podéis ver, este Bond es incorregible...), un teléfono móvil para aturdir con sus descargas eléctricas y muchos más.





mecánica de shoot'em up subjetivo al más puro estilo «Goldeneye». Esto significa que para avanzar en las misiones tendremos que pensarnos mucho cada movimiento, actuando con cautela y disparando sólo cuando sea necesario.

Está por ver si «El mundo nunca es Suficiente» va a poder alcanzar la profundidad de juego del cartucho protagonizado por Bond en N64, pero de momento nos ha llamado la atención la calidad técnica de todos sus apartados. Tanto el modelado de los enemigos como el diseño y texturas de los escenarios van a ser sobresalientes. Otro detalle digno de mención en esta primera aproximación es la fidelidad con que están recreados los inventos de "Q", imprescindibles para poder superar determinadas fases.

En fin, que aunque nuestro agente secreto va a tener un duro rival al aparecer al mismo tiempo que otro grande del género, «Medal of Honor 2», creemos que contará con suficientes méritos como para colocarse entre los mejores. Pero para comprobarlo tendremos que esperar a la versión definitiva, que saldrá a la venta el mes que viene.



Lo Mejor

La profundidad de juego y la sensacional ambientación.

Lo Peor

Por el momento, nada.

Primera Impresión



■ CRAVE ■ LUCHA

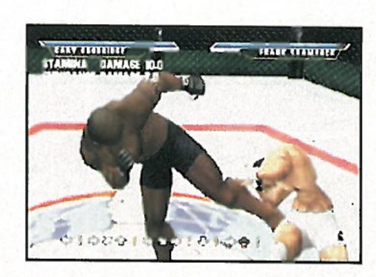
Ultimate Fighting Championship

Dreamcast

Noviembre

Las reglas de este juego se pueden resumir así: salvo morder, vale todo. Y es que 32 estilos de lucha distintos dan mucho de sí, como muy pronto comprobaremos con este título de Crave que a partir del mes que viene nos ofrecerá los combates más espectaculares que hayáis visto nunca en cualquier consola.

Seguramente el nombre de Ultimate Fighting Championship no os diga demasiado, pero para eso estamos nosotros. Se trata de una más de esas competiciones tipo Wrestling que tanto gustan en Estados Unidos, sólo que ésta tiene la peculiaridad de mezclar todo tipo de estilos de lucha, desde el boxeo hasta el judo.
Pues bien, la compañía Crave se ha hecho con la licencia de esta competición para crear el que puede llegar a ser el juego de Wrestling definitivo en cualquier sistema, a tenor de lo visto es este primer contacto.
Y es que «UFC» tiene madera de campeón: no sólo va a posibilitar que elijamos el estilo que más se adecue a nuestro gusto de entre 32 distintos, sino que su aspecto gráfico va a aprovechar, por primera vez en este género, las posibilidades reales de Dreamcast.
Como podéis comprobar, el modelado de los luchadores supera cualquier cosa vista hasta ahora, pero es que cuando los veáis en movimiento vais a creer que estáis asistiendo realmente a un combate retransmitido por TV. Junto a la indudable espectacularidad gráfica y la variedad de estilos de lucha, encontraremos un original modo de entrenamiento donde podremos hacer de "sparrings" para ir ganando nuevos golpes, y un divertido modo para dos jugadores. No hay duda de que, por fin, «Attitude» va a tener un digno sucesor.



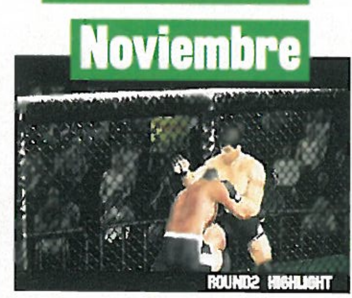
Para los recién llegados a este tipo de juegos de lucha habrá un modo de entrenamiento muy completo.







La mayor novedad de este juego será poder elegir entre 32 estilos de lucha distintos.



Un detalle que nos ha gustado es que al final de cada asalto veremos repetidos los golpes más interesantes.



Lo Mejor

El apartado gráfico es impactante, pero lo mejor es cómo se mueven los luchadores y la fidelidad con que está recreado cada estilo.

Lo Peor

Que sea tan real que nos alcance algún golpe...







DREAMCAST PRESENTA

VIRTUA TENNIS: UN JUEGO

TAN REALISTA QUE

SIN DARTE CUENTA

MOVERÁS LA CABEZA

A UN LADO Y A OTRO,

A UN LADO Y A OTRO.



Virtua Tennis no sólo es el mejor juego de tenis que jamás hayas visto, es uno de los mejores simuladores deportivos de la historia. Sus gráficos son increíbles. Cada dejada, smatch o servicio se recrea con 128 bites de absoluto realismo. Nunca se había visto nada parecido. Gracias a Dreamcast Carlos Moyá es idéntico a Carlos Moyá: sus movimientos, sus gestos, su prodigioso revés... Y como Carlos, todos los demás: Kafelnikov, con su demoledor servicio; Piolín, con su resolutiva volea; Jim Courier, con su terrible drive... Las mejores raquetas de la ATP te están esperando. Se trata de barrerles de la pista o de ser barrido.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492





© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1999, 2000.



SEGA

Time Stalkers

La compañía Climax es una vieja conocida de los usuarios de Saturn y Megadrive gracias a juegos como «Landstalkers» y «Dark Savior». ¿Estará su primer RPG para Dreamcast a la altura de sus antiguos trabajos?

PlayStation

Septiembre



Parece que poco a poco las compañías se van animando a paliar la escasez rolera en Dreamcast. Tras el fabuloso «Silver», el tercer juego en probar fortuna va a ser este «Time Stalkers», cuyo desarrollo va a estar muy en la línea de lo visto en «Evolution».

La historia va a tener como protagonista a Sword, un habilidoso guerrero que, persiguiendo a un enemigo, entra en una extraña torre que lo transporta a una especie de mundo en miniatura. En este lugar cualquier cosa es posible, desde tener un mayordomo con cabeza de oveja (vaya por Dios) hasta visitar una nave espacial, recorrer un suburbio japonés o adentrarnos en una mazmorra llena de monstruos. Como veis, la variedad será el punto fuerte de este juego que, tanto por argumento como por la sencillez de sus diálogos (en castellano) parece que estará dirigido más bien a un público infantil.

Uno de los aspectos más originales radicará en la generación aleatoria de escenarios, algo que ►



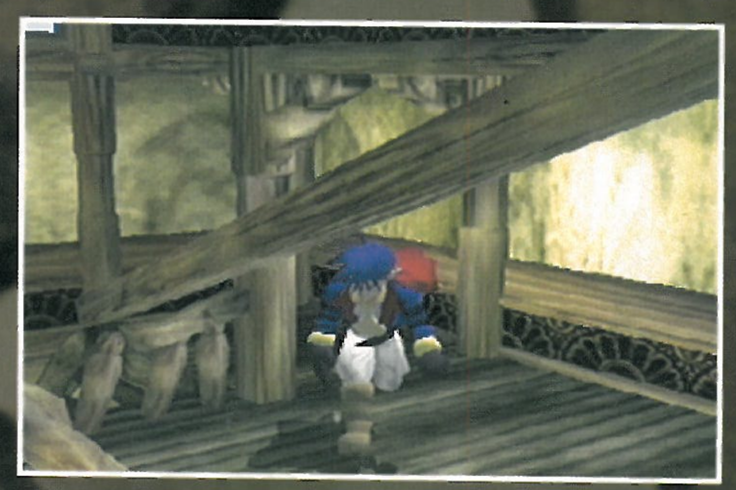
El look del juego será similar al de un manga, con escenarios y vestuario muy coloristas, y secuencias animadas con muchos combates.







Una opción curiosa es la de poder capturar monstruos y traerlos a este ordenador (estilo Pokedex) para que nos ayuden en los combates.



Los combates

Climax ha escogido el sistema clásico de combate por turnos en el cual, al encontrar a un enemigo, nos desplazaremos hasta una cuadrícula desde la que intercambiar golpes y magias mediante los habituales menús. De momento, tanto las animaciones de los personajes como los efectos visuales de las magias nos han parecido bastante pobres, pero habrá que avanzar más en el juego para ver si la cosa se vuelve un poco más emocionante.







➤ hasta ahora sólo habíamos visto en «Diablo» para PlayStation, y que va a permitir que volvamos a vivir una y otra vez esta aventura sin que nos parezca siempre igual.

Por otra parte, la posibilidad de reclutar a cinco personajes distintos o de capturar monstruos para guardarlos en nuestra VM y poder utilizarlos en los combates paliarán en parte el escaso atractivo de un sistema de lucha por turnos que, por el momento, se nos antoja demasiado estático.

Por eso, en esta primera impresión, «Time Stalkers» se revela como un juego que, si bien no parece que vaya a cubrir por completo las expectativas de calidad de los roleros, es muy probable que pueda hacerse un hueco entre los preferidos de los más pequeños gracias a su sencillez y a la divertida historia que nos planteará.

Lo Mejor

Que poco a poco vayamos teniendo más rol en Dreamcast.

Lo Peor

Los combates parecen poco emocionantes.

Primera Impresión 

■ MIDAS ■ VELOCIDAD

Castrol Honda Superbikes 2000

Hace más o menos un año, cuando el catálogo de juegos de motos para PS era aún bastante reducido, apareció un juego de superbikes que, sin ser rompedor, resultaba bastante divertido. Pues bien, muy pronto «Castrol Honda» regresará con una nueva edición del Campeonato del Mundo.



Los accidentes en carrera serán tan frecuentes como espectaculares, sin dejar a un lado el realismo propio de los simuladores.



Al contrario que ocurre con los títulos de coches, acercarse demasiado a la simulación en un juego de motociclismo puede traernos un serio disgusto debido a la dificultad de control de la máquina. Quizá por eso, y aprovechando que el punto fuerte de su primer título era la emoción de las carreras, los muchachos de Midas se han inclinado por mantener la línea de jugabilidad y dificultad del juego anterior, aplicándole las consabidas mejoras técnicas.

Tanto los circuitos oficiales del campeonato como los modelos participantes mostrarán un aspecto más sólido, en el que , por encima de una adecuada sensación de velocidad, destacarán los efectos de luz.

PlayStation

Noviembre



Pero donde aquellos que conocieran la primera parte se van a encontrar con mayores sorpresas es en el apartado de las animaciones y en el control. Mucho más suave y con un sistema de dirección "endurecido", nos permitirá correr de un modo "arriesgado" sin temor a dar con nuestros huesos en la pista.

En cuanto al comportamiento de los contrarios, podemos asegurar que será el más ajustado a la realidad que hemos visto en un juego de estas características, y si no, preparaos para comprobar de qué modo nos adelantarán o cómo se producen accidentes múltiples durante la carrera. Preparad casco y guantes, porque la emoción sobre dos ruedas regresa con fuerza a Playstation.





Lo Mejor

Las mejoras en el apartado técnico.

Lo Peor

Sigue sin resultar demasiado espectacular.

Primera Impresión 

■ SONY

Spyro: el año del

El dragoncito morado favorito de todos vuelve a la carga con más acción, más aventuras y más emoción que nunca. Por si acaso resulta demasiado para él, esta vez le acompañarán unos cuantos amigos.



PlayStation

Noviembre

La compañía Insomniac prepara la tercera y, al parecer, definitiva entrega de las aventuras de Spyro. Para celebrar tan magna ocasión los programadores están esforzándose al máximo por presentar un producto que, siendo fiel al espíritu de la saga, introduzca suficientes elementos nuevos como para satisfacer a sus numerosos seguidores. Y todo parece indicar que este objetivo se va a conseguir plenamente.

Si en la primera entrega de la serie Spyro tenía que salvar a los dragones ancianos, en esta ocasión serán los más jóvenes los que necesiten su ayuda. Al parecer todos los huevos del mundo de los dragones han sido robados por una malvada hechicera y como Spyro es el único dragón suficientemente pequeño como para atravesar al entrada al mundo de la ►









► Parece que en esta nueva entrega el tamaño de los escenarios será mayor que nunca.

■ AVENTURA

Dragón



La canguro Sheila sustituye el fuego de Spyro por un ataque de patadas igualmente efectivo.

Aprovechando su recién adquirida habilidad de bucear, Spyro tendrá que sortear algunos niveles acuáticos.

hechicera, una vez más será él el encargado de arreglar las cosas.

Como ya hemos dicho, el juego va estar lleno de novedades y una de las más interesantes es que esta vez vamos a poder controlar a cuatro personajes nuevos además de Spyro: un canguro, un pingüino, un troglodita y un mono. Aunque el dragoncito seguirá siendo el personaje central del juego, algunos niveles requerirán las habilidades especiales de sus nuevos colaboradores. Por otra parte, se va a hacer un hincapié especial en los minijuegos, con un mayor número que en las anteriores entregas. Entre el variado catálogo que podremos disfrutar destacan las pruebas de monopatín, de boxeo o incluso de pilotar un submarino o un tanque.

Por lo que hemos visto, tanto la elevada jugabilidad de siempre como el cuidado apartado gráfico también seguirán presentes., con lo que el éxito de las nueva aventura de Spyro parece asegurado.

Lo Mejor

- Los cuatro nuevos personajes que podremos controlar.
- La abundancia y variedad de minijuegos.

Lo Peor

- De momento no hemos encontrado nada negativo.

Primera Impresión



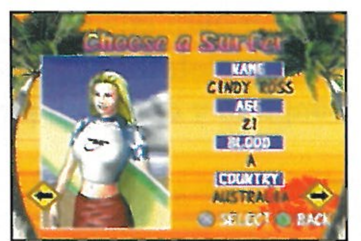
■ UBI SOFT ■ DEPORTIVO

Surf Riders

PlayStation
Noviembre

Si en lugar de pasar tu veraneo en las playas de Malibú has tenido que conformarte con Benidorm, no desesperes, aún tienes la oportunidad de practicar un poco de surf, aunque sea en tu PlayStation.





El buen resultado logrado por otros simuladores de deportes extremos ha llevado a Ubi Soft a atreverse con uno de los planteamientos más originales que vamos a tener ocasión de probar durante los próximos meses: un campeonato internacional de surf.

«Surf Riders», que así se llamará este juego, tendrá de todo: tablas de diferentes características, un buen puñado de surfistas con sus particulares habilidades y olas, sobre todo, muchas olas, ya que el desarrollo del juego se basará en conseguir cabalgar sobre la cresta de una enorme onda mientras nos lucimos con todo tipo de piruetas con nuestra tabla.

Y claro, para estar a la altura de este deporte-espectáculo, nada mejor que contar con unos espectaculares gráficos 3D que recreen a la perfección el efecto de las olas y la estela de nuestra tabla sobre el agua.

Un sistema de control un tanto complicado, que pretenderá transmitir las sensaciones más cercanas al deporte real, y un apartado sonoro, que bien hubiera podido correr a cargo de los Beach Boys, terminarán de dar forma a este extravagante simulador, que viene a dar una vuelta de tuerca más a la fiebre que ya iniciasen juegos como «Coolboarders» o «Tony Hawk».







Por primera vez en una consola vamos a poder hacer el cabra con una tabla de surf sobre olas gigantescas.



■ THQ ■ PLATAFORMAS

Buzz Lightyear

No habiéndose conformado con acaparar todo el protagonismo en las dos entregas anteriores de «Toy Story», el entrañable Buzz Lightyear emprenderá una nueva aventura en solitario con un plataformas 3D que derrochará simpatía y diversión por los cuatro costados.





Todos aquellos que se sientan atraídos por este fenómeno animado conocido como Toy Story pueden ir frotándose las manos, porque los estudios Pixar de la factoría Disney han decidido continuar la serie con un simpático plataformas en el que se echará en falta la presencia de Woodie, el inseparable compañero de fatigas de Buzz. En esta nueva andadura, nuestro personaje se verá envuelto en una conspiración estelar encabezada por el malvado de turno. Las misiones, que no parece que vayan a ser muy numerosas, mezclarán todos los elementos que caracterizan a los plataformeros convencionales, como saltos imposibles, items, enemigos de lo más variado...

El planteamiento será ,ante todo, curioso, ya que nuestro objetivo a lo largo de los niveles consistirá en llegar a la meta antes de que lo haga el jefe, al que nos enfrentaremos cuando hayamos llegado al lugar marcado. Durante el trayecto, además de vernos las caras con toda clase de criaturas espaciales, podremos recoger un buen número de items, que irán desde unos triángulos energéticos, que aumentarán las habilidades y armamento del personaje, hasta una tabla de snow propulsada que nos permitirá sacarle una ventaja considerable al jefe.

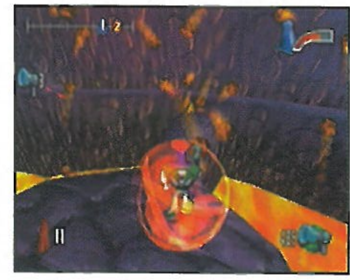
En lo referente al apartado técnico, «Buzz Lightyear» mostrará un aspecto más que aceptable, en el que destacará sobre todo el colorido y diseño de los personajes, aunque, eso sí, esta vez nos tendremos que acostumbrar a ver a un Buzz más pequeño de lo que Disney nos tiene acostumbrados.

Como veis, el regreso de Buzz a la consola de Sony vendrá acompañado de un apartado gráfico vistoso que congeniará de maravilla con su gran capacidad de diversión. Estamos convencidos de que estos dos aspectos le ayudarán a decir eso de... ¡hasta el infinito y más allá!



PlayStation

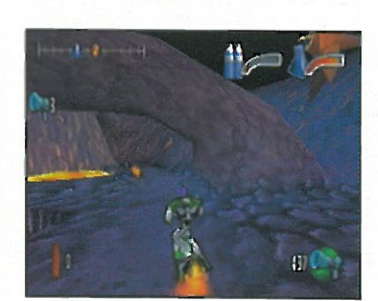
Noviembre





Gracias a estos portales podremos hacer alguna que otra trampa para completar el nivel antes de que lo haga el malo de turno.





Items como esta tabla propulsada nos ayudarán, y mucho, a recoger todos los items que se encuentran repartidos por los niveles.



Este aficionado a la aviación es uno de los jefes a los que nos enfrentaremos durante el juego.

Lo Mejor

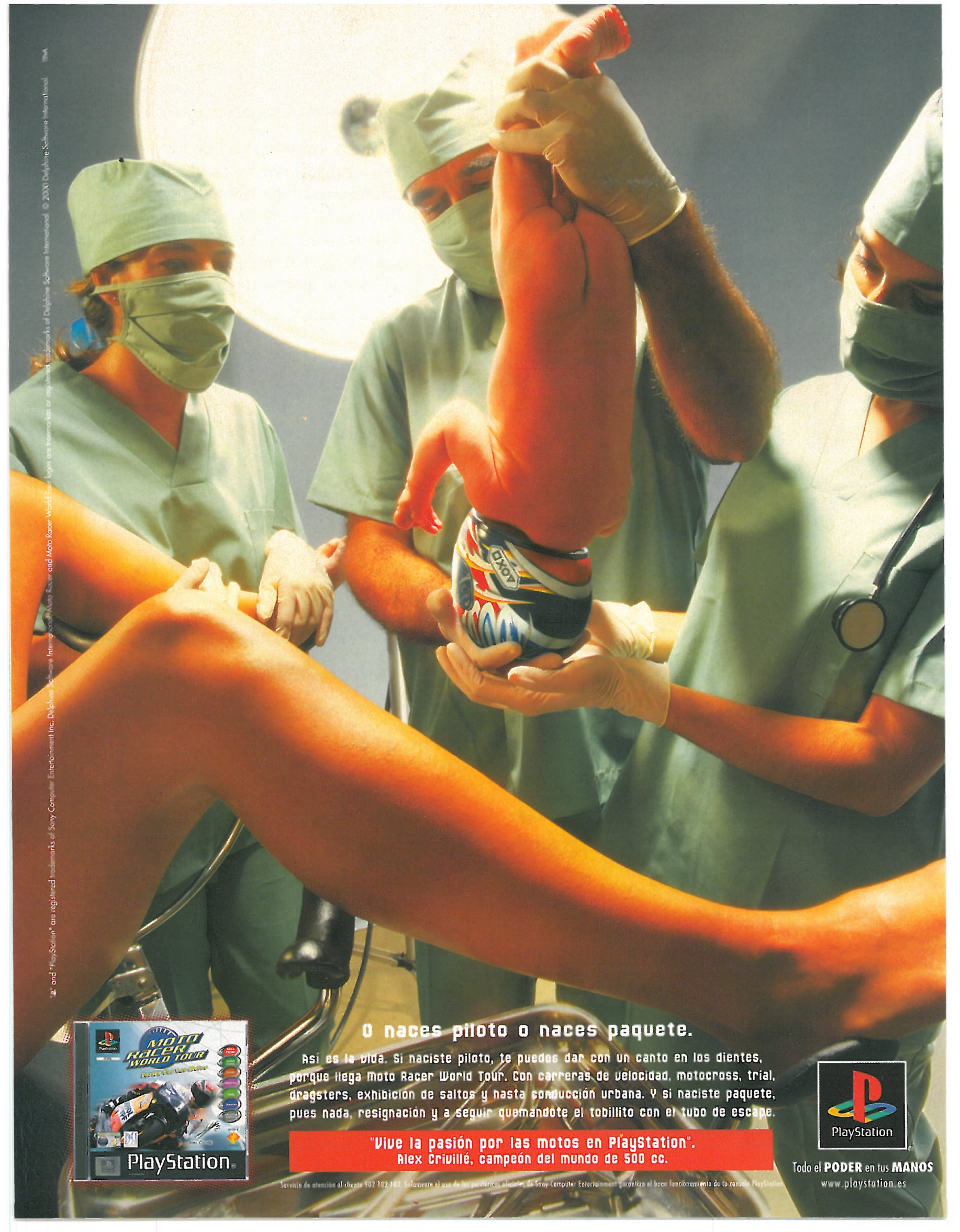
- La simpatía de Buzz.
- La mecánica de juego, muy original y divertida.

Lo Peor

- Pocos niveles.
- La ausencia total de modos de juego.

Primera Impresión





O naces piloto o naces paquete.
Así es la vida. Si naciste piloto, te puedes dar con un canto en los dientes, porque llega Moto Racer World Tour. Con carreras de velocidad, motocross, trial, dragsters, exhibición de saltos y hasta conducción urbana. Y si naciste paquete, pues nada, resignación y a seguir quemándote el tobillito con el tubo de escape.
"Vive la pasión por las motos en PlayStation".
Alex Crivillé, campeón del mundo de 500 cc.
Servicio de atención al cliente 902 102 102. Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation
Moto Racer World Tour
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Delphine Software International. Moto Racer and Moto Racer World Tour logos are trademarks or registered trademarks of Delphine Software International. © 2000 Delphine Software International

Consola: Dreamcast Compañía: Sega

El universo paralelo del RPG

En plena efervescencia de los juegos online, Sega nos sorprende con el anuncio del último trabajo de Yuji Naka para Dreamcast, un RPG que se desarrollará íntegramente en la red, permitiendo a los jugadores vivir una aventura fantástica en un mundo que no descansa jamás.

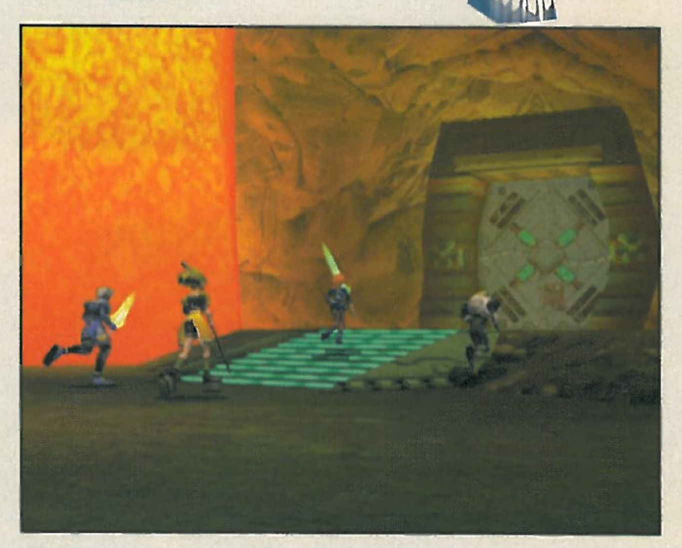
Phantasy Star Online

El escenario de Phantasy Star

La dimensión paralela



El escenario en el que tienen lugar las aventuras de «Phantasy Star Online» escapa del concepto tradicional de mundo estático, de modo que cuando uno de los jugadores se desconecta, la acción no queda detenida. Al contrario, a lo largo del juego podremos percibir tanto cambios climáticos (que posiblemente se desarrollen en tiempo real) como el rastro de otros jugadores que compartan nuestro mapeado.
Ambientado en un mundo medieval-fantástico, en el que destaca la posibilidad de interactuar con un elevadísimo número de personajes, cada nivel estará específicamente diseñado para que los jugadores puedan desenvolverse tanto en solitario como en grupo, aumentando considerablemente las posibilidades de exploración.



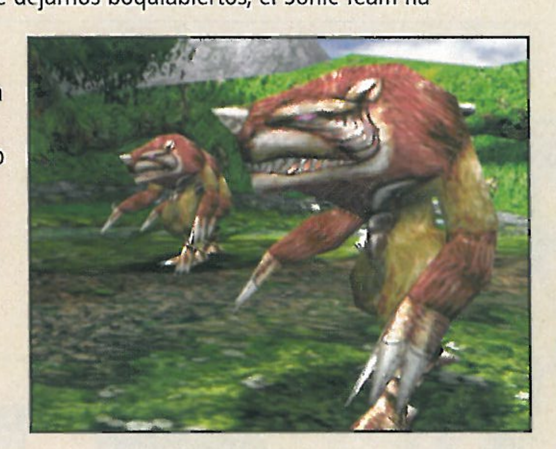
El juego se encuentra específicamente diseñado para que los jugadores se agrupen formando equipos de 4 aventureros.



Los enemigos

Inteligentes, numerosos y muy grandes

Una de las características que más se está cuidando a la hora de desarrollar «Phantasy Star Online» es la frecuencia y la dureza de los enfrentamientos con nuestros enemigos. Cada zona contará con sus tipos específicos, que no sólo destacarán por ser muy numerosos, sino por su impresionante tamaño. Precisamente con la intención de dejarnos boquiabiertos, el Sonic Team ha aumentado considerablemente la calidad de las texturas y ha implementado un nuevo sistema de luces y sombras, que les dotará de un aspecto fuera de lo común. Y por si no fuera suficiente con la elevada IA con la que se está dotando a todos los personajes, las técnicas de combate y las habilidades de cada uno serán diferentes. En definitiva, un mundo tan peligroso como apasionante.



Los combates

Enfrentamientos en equipo

Hasta ahora sólo los usuarios de PC habían tenido la oportunidad de disfrutar de un juego de estas características, por lo que muchos jugadores tardarán en acostumbrarse a coordinar sus acciones con las de sus compañeros humanos. En cuanto consigamos conocer las características de cada uno, nos resultará mucho más sencillo acabar con cada enemigo, ya que de este modo podremos combinar los ataques mágicos (llamados "Technics") con las acciones cuerpo a cuerpo.
Gracias a un desarrollo rápido y espectacular, los combates se convertirán en los elementos más entretenidos del desarrollo de «Phantasy Star Online».







Las posibilidades Online de Dreamcast se revelarán en un RPG ambientado en un mundo que no descansa, una genialidad del Sonic Team

Los personajes

Multijugador por excelencia



Los combates serán fundamentales en el desarrollo del juego, especialmente por la elevada IA de nuestros enemigos.



«PS Online» está diseñado para la participación simultánea de miles de jugadores en todo el mundo a través de SegaNET. Sin embargo, para evitar mayor confusión en el desarrollo de las diferentes partidas se ha ideado un sistema de juego en grupos de 4 aventureros, que además podrán desenvolverse en 3 idiomas diferentes (que servirán para atender a las descripciones y para comunicarse entre sí por medio de una especie de chat). Tanto el entramado de la aventura como los niveles del juego cambiarán considerablemente dependiendo del número de personajes, una muestra más de las posibilidades Online.



Consola: PS 2 **Compañía: Square**

Square rompe los moldes del rol

Cuando los responsables de joyas del calibre de «FF IX» se embarcan en un nuevo proyecto para PS 2, todas las miras apuntan a que se tratará de un auténtico bombazo. Ante vosotros «The Bouncer», el que ha sido calificado por sus creadores como el primer RPG de lucha.

The Bouncer

Los diseños del juego

El futuro, tras los ojos de Tetsuya Nomura

Cuando se trata de un juego de ambientación futurista, el diseño de los escenarios cobra un papel protagonista, especialmente si corre a cargo del equipo encargado de la dirección artística de «FF VII», con Tetsuya Nomura a la cabeza. No en vano, gran parte del diseño de las instalaciones de Mikado recuerda a los reactores de Mako que aparecían al comienzo del genial RPG de Square. Además de la espectacularidad del vestuario y las equipaciones, este juego contará con unos admirables escenarios tridimensionales, para los que se está estudiando el empleo de una nueva técnica que solucione los problemas con el Antialiasing de PS 2.

▲ *¿Alguno recuerda los reactores de Mako de la ciudad Midgar? No cabe duda de que algo de ellos también ha llegado a «The Bouncer».*

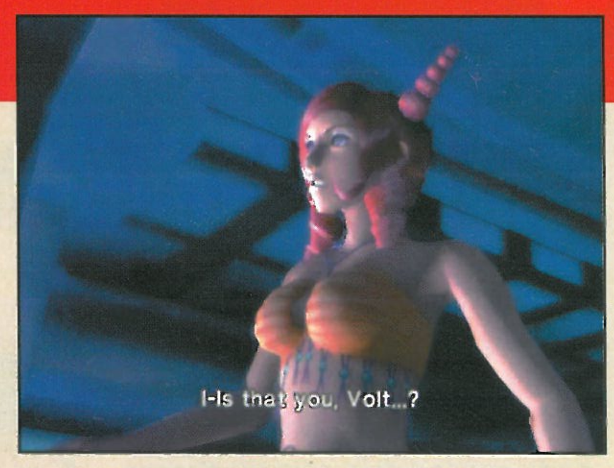
El argumento

Un mundo al borde del colapso

En el futuro, la única autoridad que se resiste a desaparecer es la de algunas poderosas multinacionales, que intentan mantener el orden en las calles por la fuerza. La situación está llegando al límite, y los locales de las zonas más conflictivas de la ciudad reclutan a jóvenes para que se encarguen de la seguridad: Son los "Bouncer". Tras rescatar de la calle a una joven, tres de estos jóvenes observan cómo es secuestrada por las fuerzas especiales de Mikado y se lanzan al rescate. Lo que van a descubrir tras esta poderosa organización se escapa de todo lo que podían esperar, y ellos serán los únicos capaces de detener esta situación.







La belleza de las CGs estará a la altura de lo que se espera de Square, al igual que las escenas realizadas con el motor del juego.







«The Bouncer» será el primer RPG de lucha que aparezca para PS2, algo así como una aventura con tintes de "beat ´em up"

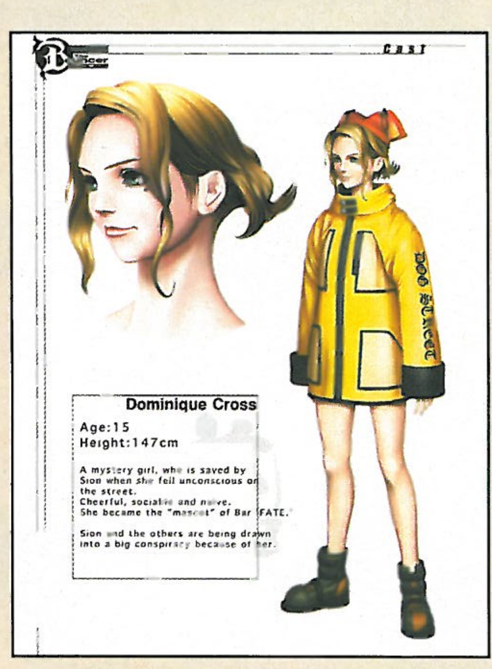
Los personajes

Luchadores en la línea de «FF VIII»

Los tres protagonistas de la historia, Sion, Kuo y Volt, son los "gorilas" que se encuentran al servicio del bar Fate, cada uno con sus propias características y estilo de combate. Además de incluir algún guiño para incondicionales (como el parche de Cactilion en la manga de uno de los personajes) la estética será muy similar a la que vimos en «FF VIII», es decir, un aspecto más estilizado que en sus anteriores producciones. Aunque aún no se ha desvelado el sistema de combate, se espera que los protagonistas dispongan de un control y una gama de movimientos similar a la que podríamos encontrar en cualquier "beat ´em up".

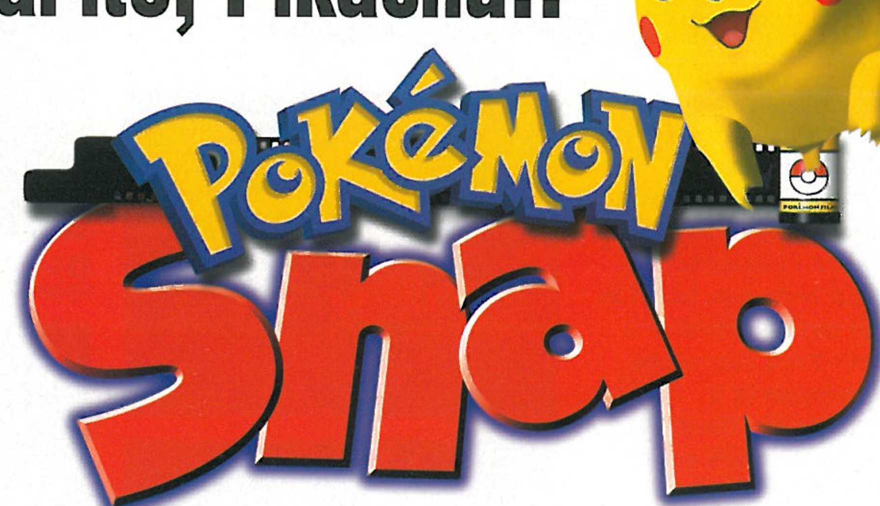


El diseño de los personajes recuerda bastante al que pudimos ver en «FF VIII»



¡¡Mira al pajarito, Pikachu!!

Después de llevar ya unos cuantos añitos viendo casi de todo en el mundo de los videojuegos, creíamos que ya nada conseguiría sorprendernos. Pero no es así: «Pokémon Snap» ha demostrado que, una vez más, la imaginación de las geniales mentes niponas no tiene límites.





Y no son sólo los japoneses los que no encuentran su frontera, sino también el fenómeno Pokémon, cuya leyenda aumenta gracias a que cada nueva versión logra revolucionar la saga, pero sin variar el fondo del asunto: coleccionar Pokémon.

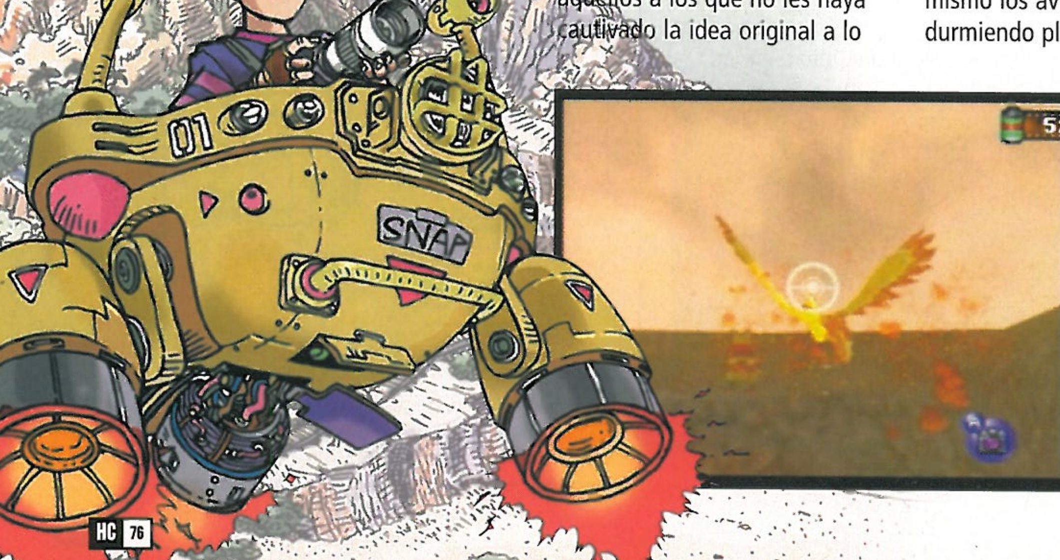
La última prueba de esto es «Pokémon Snap», el primero de los juegos de la serie que se desmarca descaradamente del RPG (no siendo estrictos con el «Stadium»), pero que desde luego está impregnado de todo el espíritu Pokémon. Esto significa que, por un lado, los aficionados al juego van a encontrar en este cartucho una nueva oportunidad para disfrutar de sus mascotas preferidas, pero además, aquellos a los que no les haya cautivado la idea original a lo mejor sí que sucumben ahora ante los encantos del que sin duda es uno de los títulos más originales del catálogo de N64, lo cual es mucho decir.

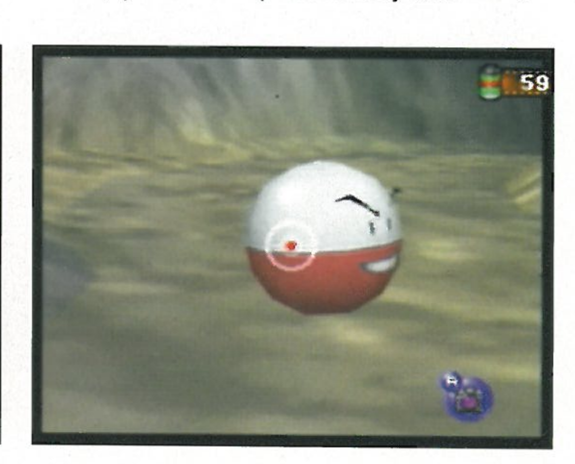
UN SAFARI FOTOGRÁFICO

Y es que desde un principio, está muy claro que «Pokémon Snap» es un juego fuera de lo común. Para entendernos bien, y delimitar los márgenes del tipo de juego ante el cual nos sentamos, nuestro cometido es más o menos el mismo que el de un safari fotográfico convencional, es decir, seguir un recorrido prefijado (con 7 fases en total) mientras buscamos Pokémon salvajes para hacerles fotos. En total hay 64 especies, y todos ellos se encuentran en su hábitat natural, de forma que lo mismo los avistaremos durmiendo plácidamente, que jugando entre ellos, nadando bajo el agua, luchando...

Según gustos, el planteamiento puede resultar más o menos atractivo, pero la sorpresa (a veces desconcierto) inicial va cediendo ante un creciente interés por descubrir nuevas especies ocultas y mejorar la calidad de nuestras capturas.

Gran parte de esta capacidad para atrapar al jugador viene dada por el sorprendente realismo conseguido por los programadores de HAL Laboratories al recrear el comportamiento de cada una de las especies. Porque los Pokémon no son aquí sólo unos extraños ¿animales? que pelean y que clasificamos por su número o sus puntos de fuerza, sino seres vivos reales, con un comportamiento y unas ►





Tipo: **Varios**
Compañía: **HAL Laboratories**
Distribuidora: **Nintendo**
Precio: **10.490 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano (textos)**

El Informe



En este lugar guarda el profesor Oak toda la relación de los Pokémon fotografiados, con los datos correspondientes a las puntuaciones, la zona donde aparecieron, y demás información.



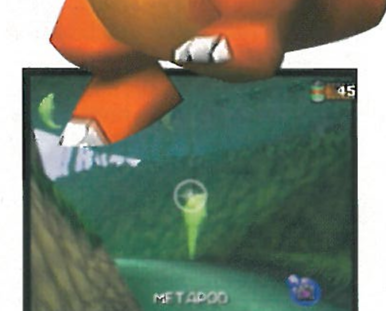
Para nuestras fotos más emblemáticas o espectaculares, disponemos de un práctico álbum con capacidad para un total de 60 instantáneas.



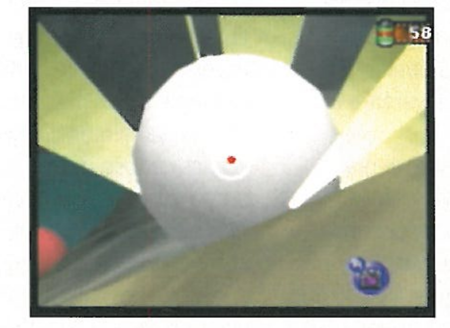
Alternativas:

Aunque en aquel «Pilotwings 64» de los primeros tiempos de Nintendo64 había una parte con un sistema de juego similar (hacer fotos a distintos objetivos), no existe ningún título remotamente parecido a éste que nos ofrece HAL Laboratories.





Una CÁMARA DE FOTOS será nuestra única "arma" en esta segunda y ORIGINAL aparición de Pokémon en N64.









Los propios escenarios contienen también diferentes secretos que abrirán accesos ocultos.



Haz que se muevan



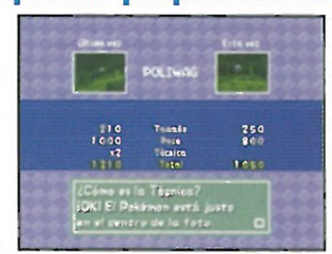


Los objetos de que disponemos (manzanas, unas bolas especiales y una flauta), marcarán la diferencia entre una foto poco "atractiva" (izquierda) y otra mucho más bonita (derecha).



En la isla en la que habitan los Pokémon salvajes existen 6 rutas diferentes (más una especial), cada una de las cuales alberga especies de Pokémon distintas.

Aspectos que puntúan en las fotos



Técnica: Los Pokémon deben salir bien centrados en la imagen para que Oak doble tu puntuación en este apartado.



Tamaño: Es en principio la puntuación básica; cuanto más grande aparezca el Pokémon en la foto, mejor.





Al acabar una ruta, hay que seleccionar las fotos que más nos gusten de entre las 60 que podemos realizar en cada una.



Pose: Un Pokémon de espaldas o indiferente no es espectacular, así que procura pillarles haciendo algo interesante para recibir más puntos.



Mismo Pokémon: Si consigues que aparezcan más Pokémon de la misma especie en la foto, Oak te bonificará con algunos puntos.



Especial: Cuando consigas captar a un Pokémon en una actitud especial (cantando, atacando, etc.), recibirás puntos extra.

costumbres propias, diferentes entre cada especie, y que deberemos descubrir y entender para lograr que nos enseñen su mejor pose, que no huyan de nosotros o, simplemente, que aparezcan.

El control en realidad es bastante simple, pues sólo nos limitamos a mover el visor de la cámara por la pantalla para registrar cada rincón de los escenarios, con un botón para realizar las capturas. Esto nos servirá para conseguir unas cuantas fotos de mediana calidad, pero no será suficiente para exprimir el juego, porque hacer una foto a un Pokémon que sólo vemos de lejos o a uno que está de espaldas no añadirá muchos puntos a nuestro casillero. Será el momento de recurrir a lanzarles manzanas, tocar la flauta, o ingeniar un montón de "triquiñuelas" ocultas que nos llevarán a la foto perfecta.

Éste es, a la postre, el gran atractivo del juego, usar la imaginación para inspeccionar cada palmo del terreno y aprovechar cualquier indicio que nos permita descubrir una nueva especie o conseguir que haga un movimiento especial para subir nuestra puntuación.

Gráficamente, no ofrece nada que no viéramos ya en «Pokémon Stadium», incluso resulta menos espectacular, pero sí que está lo bastante cuidado como para introducirnos de lleno en el juego con la certeza de encontrarnos de verdad en una isla repleta de Pokémon salvajes.

Como ya hemos dicho alguna vez, es curioso que aunque cada nueva versión de Pokémon es más rara y diferente de la anterior, lo que no cambia nunca, y «Pokémon Snap» no es la excepción, es su altísima capacidad para tenerte irremisiblemente pegado a la consola.

Roberto Ajenjo





Gráficos: 84

No es lo más espectacular que se puede ver en Nintendo 64, y se hubiese agradecido algo más de detalle, aunque cumplen su cometido. Más que correctos, en cualquier caso.

Sonido: 75

En esta ocasión no hay voces traducidas, si bien es cierto que las que aparecen tienen mucho menos protagonismo que en «Pokémon Stadium». Por su parte, los sonidos de los Pokémon simplemente acompañan.

Jugabilidad: 88

Lograr las mejores fotos te llevará bastante tiempo por su complicación, ya que se necesita suerte, imaginación y habilidad a partes iguales, pero no resulta desesperante en ningún momento. Vamos, que tiene la dificultad muy ajustada.

Diversión: 84

Sus únicos defectos es que puede acabarse un poco pronto y que sólo tiene opción para 1 jugador, pero es tan adictivo que eso no será problema si te interesa el juego.

Opinión:

Por primera vez estamos ante un juego de Pokémon que no tiene por qué interesar sólo a los fans de Pokémon. Es original a más no poder, muy entretenido y engancha más cuanto más tiempo se pasa con él, aunque algunos echarán en falta un desarrollo más espectacular o un poco más de acción. Pero desde luego, si buscas algo diferente a todo, y no temes los nuevos retos, «PK Snap» te sorprenderá.





CONFÍA EN ALGUNOS
TEME AL RESTO
X-MEN
TWENTIETH CENTURY FOX
MARVEL ENTERTAINMENT GROUP
THE DONNERS' COMPANY/BAD HAT HARRY
BRYAN SINGER
"X-MEN"
PATRICK STEWART HUGH JACKMAN IAN McKELLEN HALLE BERRY FAMKE JANSSEN JAMES MARSDEN BRUCE DAVISON REBECCA ROMIJN-STAMOS RAY PARK ANNA PAQUIN
MARVEL
LA EVOLUCIÓN COMIENZA EL 6 DE OCTUBRE
BRYAN SINGER
Distribuido por HISPANO FOXFILM S.A.E.
www.x-men.fox.es

Terror gótico al estilo Square

Aunque a primera vista lo parezca, «Koudelka» no es "otro" juego tipo «Resident Evil». Al contrario, se trata de un sólido RPG de terror que combina con maestría un gran nivel técnico con un argumento digno de la mejor novela del género.



Hay algo en «Koudelka» que cautiva desde el principio. No es su magistral ambientación decimonónica, ni su clásico desarrollo de personajes poligonales sobre escenarios prerrenderizados, sino un argumento que parece sacado de cualquier novela de Poe. A lo largo de los 4 CDs que ocupa, estamos invitados a pasar una velada infernal en una antigua prisión convertida en monasterio con la única compañía de un obispo enviado por el Vaticano, una atractiva joven con poderes psíquicos y un aventurero en busca de tesoros. Y aunque puede que a priori ésto no os resulte tan sorprendente, según avanza la aventura asistimos a los más inteligentes diálogos que hemos podido disfrutar en un juego (¡incluso citan a Shakespeare y Lord Byron!) para dar forma a la extraña relación que se teje entre nuestros protagonistas. Una complejidad argumental que quizá pueda asustar a algunos, dentro de un RPG que, por lo demás, tiene al primer «Parasite Eve» como referente más cercano.

BAJO EL SIGNO DE SQUARE

No en vano los integrantes de Sacnoth, el equipo de desarrollo responsable de «Koudelka», han sido rescatados de las oficinas de Square para este proyecto. Y como no podía ser de otro modo, el juego mantiene las señas de identidad de la casa: numerosas y espectaculares CGs para desvelar las partes más interesantes dela historia, unos cuantos puzzles (no muy complicados) e interminables enfrentamientos para animar un poco el desarrollo.

Sin embargo, los combates (y con esta van...) vuelven a jugarnos una mala pasada, ya que resultan demasiado frecuentes y lentos, pese a que se ha introducido el movimiento por casillas y unas cuantas reglas para hacerlos más estratégicos. Divididos en dos tipos, algunos imprescindibles para el desarrollo y otros de los que se puede huir en cualquier momento (con más de 120 enemigos aleatorios), aparecen con tal frecuencia que disparan de un modo exagerado las 15 horas aproximadas en que se ►

Aunque a lo largo del juego controlamos 3 personajes, durante las partes de investigación sólo controlaremos a la propia Koudelka, una bella mujer con la capacidad de comunicarse con espíritus.



- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

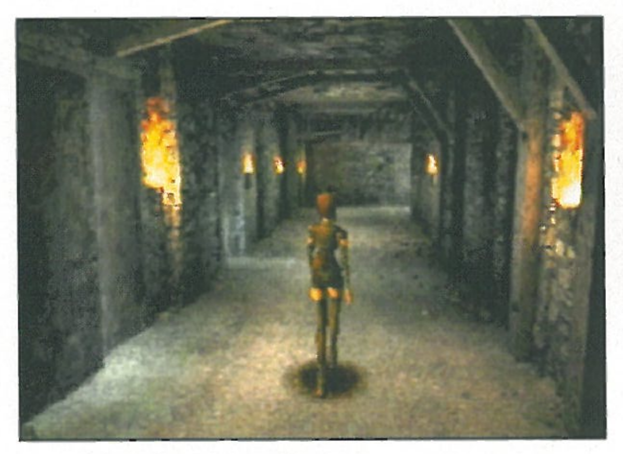
El elemento cinemático




Como ya es habitual en los RPG, gran parte de la carga narrativa descansa sobre unas espectaculares escenas de vídeo, que en «Koudelka» sobresalen además de por su calidad, por hacerse más numerosas según avanzamos en el juego. En ocasiones, serán capaces de ponernos los pelos de punta.



El apartado gráfico del juego combina unos escenarios realizados a mano y renderizados con la construcción tridimensional de los personajes, consiguiendo un resultado excepcional.



Nuestra aventura se desarrolla en una prisión convertida en monasterio que ahora está habitada por espíritus condenados.





«Koudelka» despunta por su original ARGUMENTO, que apoyado en una excepcional AMBIENTACIÓN, consigue ABSORBERNOS por completo.





Los combates aleatorios ralentizan considerablemente el desarrollo del juego, aunque sin llegar a hacerse aburrido.



Alternativas: *«Final Fantasy VIII» y «Vagrant Story» son superiores técnicamente y en duración, pero su atractivo argumento hace que probar «Koudelka» merezca la pena.*



Un combate con tintes estratégicos







Además de desenvolvernos con los clásicos menús de ataques, el juego incorpora un sistema de casillas mucho más estratégico.



Diálogos de lo más literario





Además de muy numerosos y doblados a la perfección, los diálogos entre nuestros personajes sirven para desvelar los motivos que han llevado a cada uno al monasterio. Mención especial para las "elevadas" discusiones sobre religión o historia.







➤ podría resolver el juego.

Por otro lado, llama la atención la inclusión de algunas reglas atípicas de los juegos de rol, como el reparto de los puntos de habilidades al subir de nivel, la rotura de armas durante el combate, o el número variable de turnos según las características de nuestro personaje, que ayudan a diferenciar aún más «Koudelka» de cualquier «Final Fantasy».

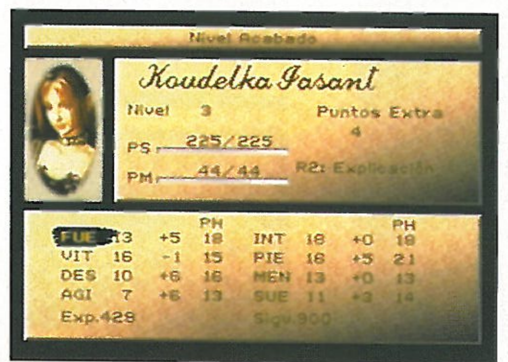
Si bien es cierto que la complicación de su argumento y la lentitud del desarrollo (que no llega a hacerse aburrido) lo convierten en un título orientado para un cierto tipo de jugadores, particularmente nos ha encantado que el género de los RPG abandone por fin los escenarios de fantasía y se adentre en un terreno más "adulto", casi literario.

Si tenéis suficiente paciencia como para disculpar un ritmo pausado, preparáos para disfrutar de una de las mejores ambientaciones que ha recibido la consola de Sony al servicio de esta terrorífica experiencia.

David Martínez







Gráficos: 89

Tanto escenarios, realizados a mano, como enemigos, ambientan a la perfección un título en el que destacan las numerosas CGs.

Sonido: 80

El doblaje a nuestro idioma es soberbio, y las conversaciones entre los protagonistas alcanzan un gran realismo, pero por desgracia sólo aparecen en las CG's.

Jugabilidad: 85

El sistema de control es muy sencillo, y el componente estratégico de los combates no hace sino añadir mayor variedad al clásico desarrollo mediante turnos y menús. Lástima que esos combates ralenticen algo el ritmo.

Diversión: 92

Nos cuesta recordar un argumento tan apasionante como el de «Koudelka». A pesar de la ligera lentitud del desarrollo, es uno de los RPGs más entretenidos que se pueden disfrutar en PS.

Opinión:

Hacía tiempo que no disfrutaba de un RPG del mismo modo que con «Koudelka». Pese a la falta de espectacularidad de los combates y a un desarrollo que puede resultar lento durante algunos compases, la sólida historia que le da cuerpo y un planteamiento que huye de submisiones y flashbacks consiguen mantenerte inmerso en su terrorífica atmósfera.
Es cierto que no es muy largo y que no cuenta con un nivel técnico revolucionario, pero os garantizamos que os hará pasar auténtico miedo, que es de lo que se trata.



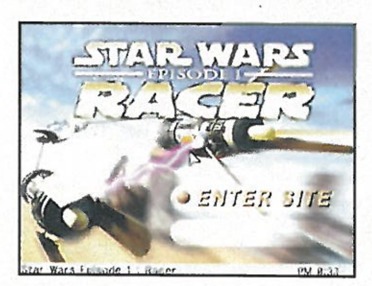


Cuando eres el esclavo de un codicioso Toydarian en el planeta desértico de Tatooine, puede que tu única salida sea competir en las peligrosas carreras de vainas que se celebran por todo el universo. Aunque seas el único humano capaz de hacerlo...

Reflejos de Jedi







El juego incluirá opciones de internet para poder colgar nuestras puntuaciones en la web de «Racer».

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana, los alienígenas se jugaban su dinero, y sus vidas, a lomos de unos peligrosos vehículos capaces de alcanzar los 950 km/h. A partir de ahora, los usuarios de DC también podrán hacerlo en la que, tras unos cuantos retrasos, es la primera incursión de la consola de Sega en el universo Star Wars.

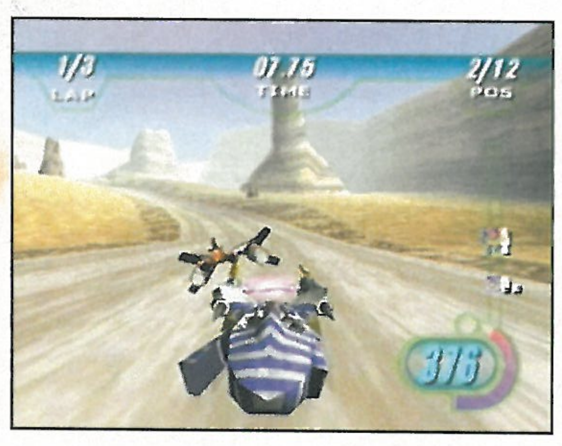
La secuencia de la carrera de "La Amenaza Fantasma" se ha transformado en un espectacular arcade de velocidad en el que el papel protagonista, además de una inigualable sensación de velocidad, lo ocupa el control de nuestro vehículo. Y es que la disposición de los motores (como si fueran caballos que tiran de un carro) nos permite jugar con un sinfín de posibilidades, desde el típico derrape hasta la opción de tumbar la cápsula por completo, para sortear los obstáculos que encontremos repartidos por sus 25 circuitos. Este complejo sistema de control (que utiliza todos los botones del pad, e incluso algunas combinaciones) ha obligado a prescindir de items especiales y armas, centrando la atención en los duelos de velocidad y colisiones con nuestros rivales, lo que sorprendentemente resulta aún más entretenido.

ALGO MAS QUE CORRER

Puede que después de leer esto algunos piensen que «Racer» se encuentra limitado, pero sólo antes de descubrir que además de permitirnos correr en 4 divisiones y controlar más de 20 modelos (aunque sólo aparezcan 12 corredores por pista) también podemos visitar el almacén de Watto y comprar piezas para mejorar las características de la nave, inspeccionar el vehículo y por supuesto, competir contra un amigo.

Hasta aquí, este comentario valdría para la versión que en su día apareció para N64 (con las lógicas mejoras en el aspecto gráfico), pero es que además el juego de DC incorpora nuevas CGs para el comienzo de cada circuito, una épica banda sonora que nos acompaña durante toda la carrera –y no sólo en la última vuelta- y, sobre todo, una mejor repuesta de las naves. Es cierto que también aparece una molesta neblina en el horizonte, o que los tiempos de carga se hacen un poco pesados, pero al fin y al cabo se trata de correr con las naves y personajes de Star Wars, ¿qué más queréis?

David Martínez



El duelo contra Sebulba en Boonta Eve es uno de los momentos más tensos del juego, como en la película.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Lucasarts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**



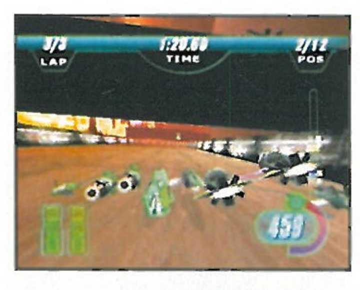
«Racer» aterriza en DC sin apenas NOVEDADES JUGABLES, pero con un apartado técnico SUPERIOR.



Durante la carrera podemos acudir a 5 perspectivas diferentes, dos exteriores, dos desde la cabina, y una, nada jugable vista delantera.



Los circuitos están ambientados en diferentes planetas del universo Star Wars, cada cual más espectacular.

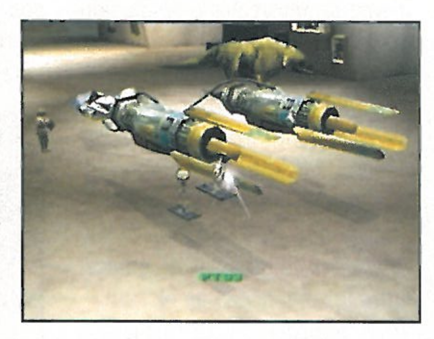


Alternativas:

Es el único juego de velocidad futurista (si exceptuamos el nefasto «Mag Force Racing»). Y además es de Star Wars, lo cual le convierte en una alternativa sin posibilidad de equivocación.







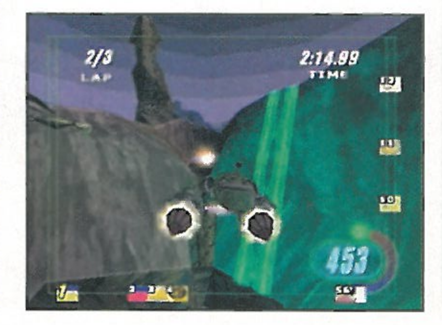
En cualquier momento del juego podemos acudir al garaje para inspeccionar nuestra vaina de carreras.

La tienda de Watto





Podemos invertir las ganancias obtenidas con cada carrera en nuevas piezas para nuestro vehículo, y si son demasiado caras en la tienda, también podremos acudir a la chatarrería.



Gráficos: 85



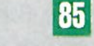
La mejor sensación de velocidad que hemos visto en un juego pasa factura sobre unos escenarios poco detallados, aunque ricos en texturas, y una línea del horizonte con cierta neblina.

Sonido: 93



La banda sonora es de John Williams, los motores y gritos alienígenas son los de la película, y Anakin está doblado por el mismo actor que lo interpreta en la realidad. Soberbio.

Jugabilidad: 85



Una respuesta mejorada respeto a versiones anteriores no consigue evitar que tengamos que practicar unas cuantas veces antes de cogerle el tranquillo a los giros y a la utilización de los turbos.

Diversión: 88

La enorme cantidad de circuitos y corredores, unido a los atajos ocultos y obstáculos que podemos encontrar en cada pista, multiplican las posibilidades de «Racer».

Opinión:

Tanto por su fabulosa ambientación como por su desarrollo vertiginoso (que nos exige grandes reflejos), este juego recrea a la perfección la carrera de vainas de Star Wars. Aunque muchos pensamos que podía haber dado bastante más de sí (de hecho se trata de una conversión prácticamente exacta a la versión de PC), sigue siendo uno de los mejores títulos de velocidad que se pueden encontrar para la consola de Sega. Y además el único basado en Star Wars.

Valoración 87

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Titus**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Plataformas a ritmo de blues

No falla: personaje de moda que quiere lucir palmito en la consola de Nintendo, juego de plataformas al canto. Pero, de vez en cuando, nos llega un juego con ciertos destellos de originalidad, que se traducen, en este caso, en un desarrollo basado en diferentes minijuegos y en la presencia de una banda sonora totalmente cañera.

BLUES BROTHERS 2000

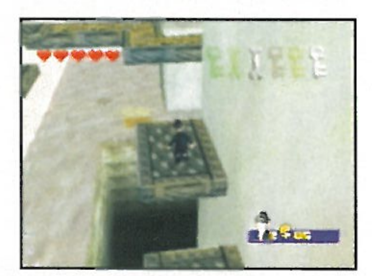


Con los buenos resultados arrojados por los cartuchos basados en minijuegos -con «Mario Party» a la cabeza- no es de extrañar que los Blues Brothers hayan intentado repetir la fórmula del éxito, aunque sin perder el estilo plataformero de sus primeras apariciones.

Sin embargo, el resultado final de este experimento no termina de convencernos, ya sea por su flojo apartado técnico o por la falta de originalidad de su repertorio de pruebas.

Cada uno de los 4 escenarios de «BB 2000» aparece dividido en innumerables estancias en las que Elwood (el larguirucho de la banda) debe enfrentarse a retos del orden de juegos de memoria, musicales o resolución de puzzles mediante interruptores. Y aunque en principio puede parecer un planteamiento irresistible, la mínima dificultad que plantean esos retos convierte a las plataformas (a priori sólo diseñadas como fases de enlace entre las estancias) en el auténtico corazón del cartucho. De este modo, el juego entra en un terreno extraño, en el que, además, la necesidad de recoger cada una de las notas musicales repartidas por el mapeado se convierte en una verdadera tortura, ya que tener que volver sobre los mismos niveles una y otra vez puede acabar con la paciencia de cualquiera.

Su cuidado apartado sonoro es lo mejor del cartucho, pero se muestra incapaz de elevar el conjunto a la altura de los soberbios -y numerosos- juegos de plataformas que pueblan el catálogo de N64.



Aunque concebidas para pasar de un mini-juego a otro, lo cierto es que las plataformas acaban por convertirse en la base de este juego.



La banda sonora es, con diferencia, lo mejor de este cartucho. Aunque no así la prueba del "juego de baile", que es de las más sosas que hemos visto.





Gráficos:	74
Sonido:	90
Jugabilidad:	70
Diversión:	66

Opinión:

Otra de esas ideas prometedoras que se quedan a medias por culpa de una mala puesta en escena. En este caso, el desequilibrio entre las pruebas y los aburridos niveles de plataformas se encargan de dilapidar un gran apartado sonoro. Sólo para los incondicionales del R&B que quieran escuchar a sus ídolos.



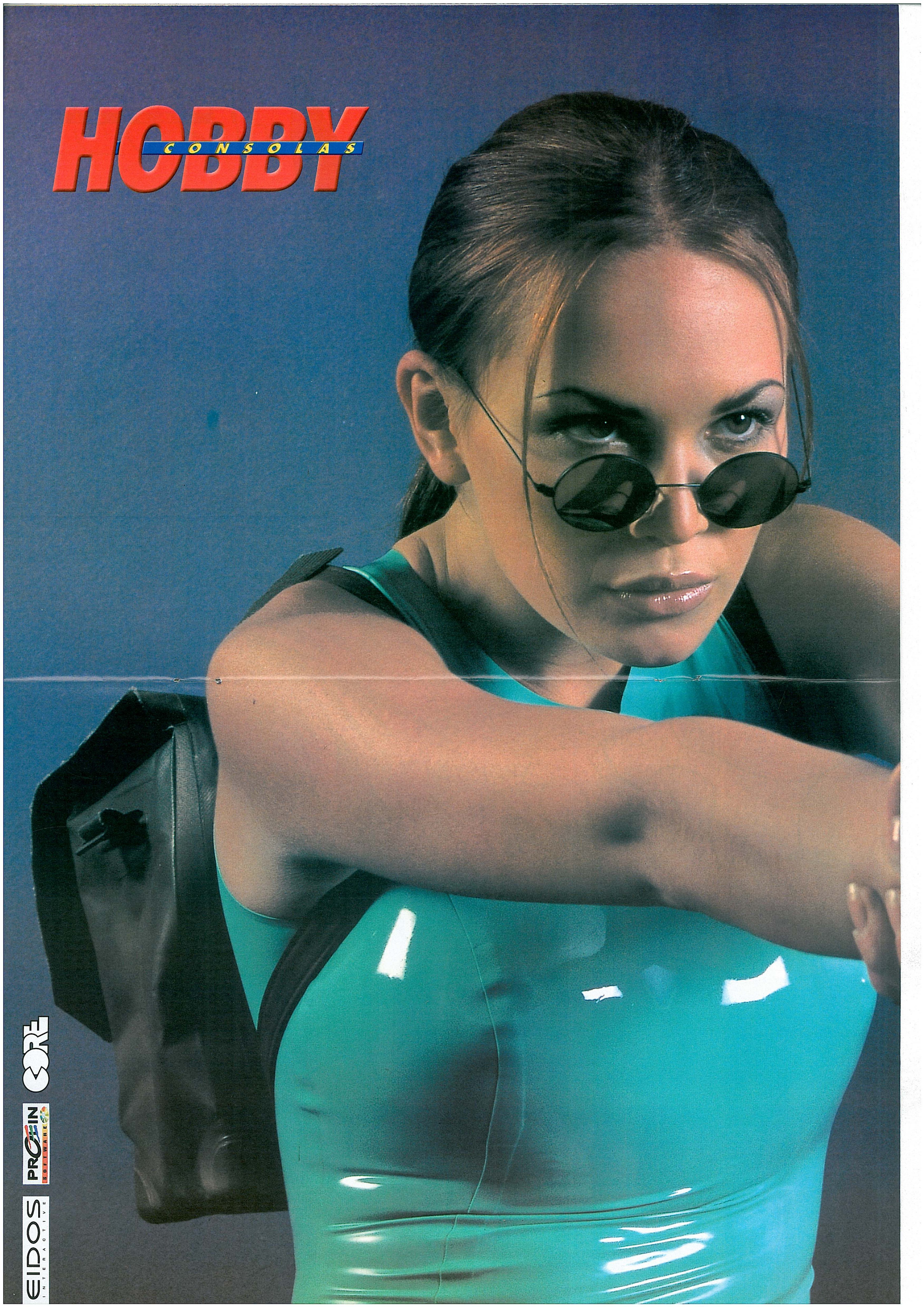

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS

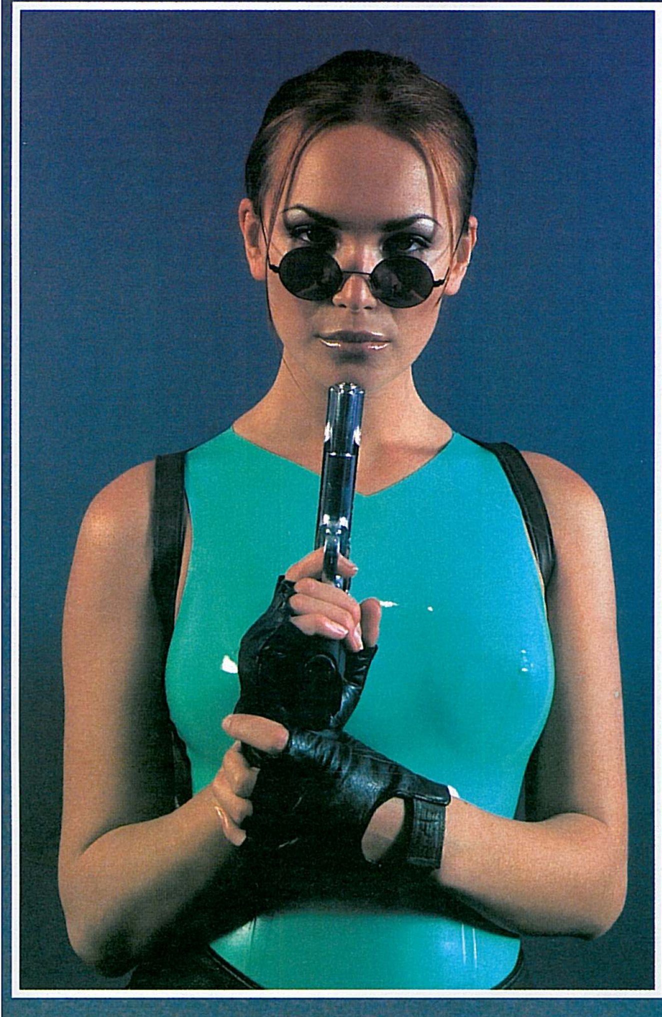

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS
DIGIMON WORLD


HOBBY CONSOLAS
Acclaim entertainment España S.A.
BANDAI

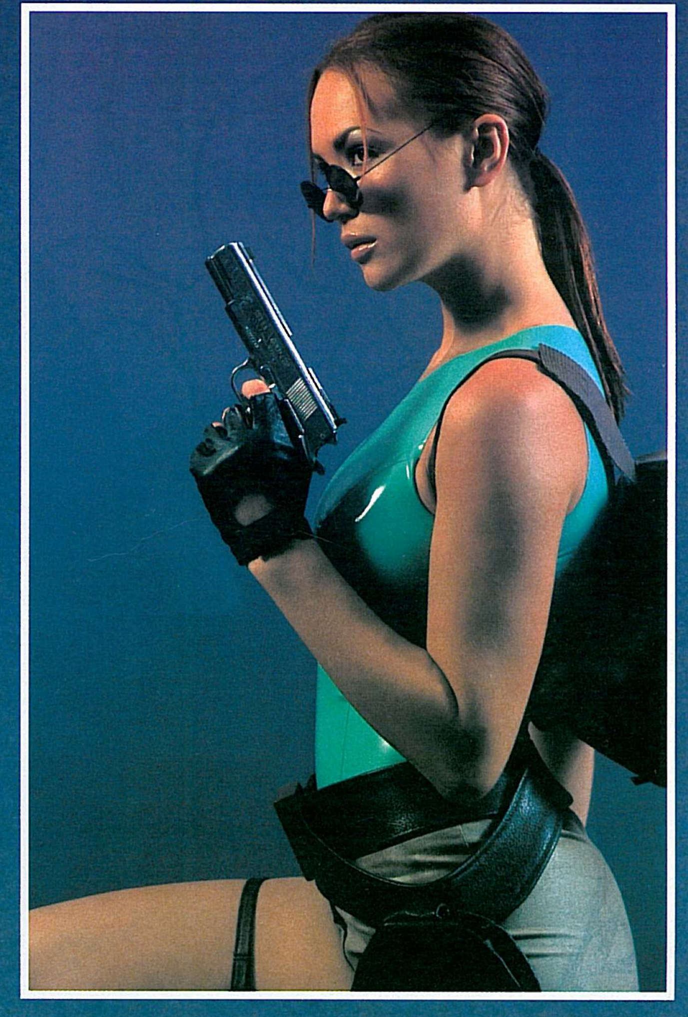

HOBBY
CONSOLAS
Acclaim
BAN


HOBBY
CONSOLAS
EIDOS
INTERACTIVE
PROEIN
SOFTWARE
CORE

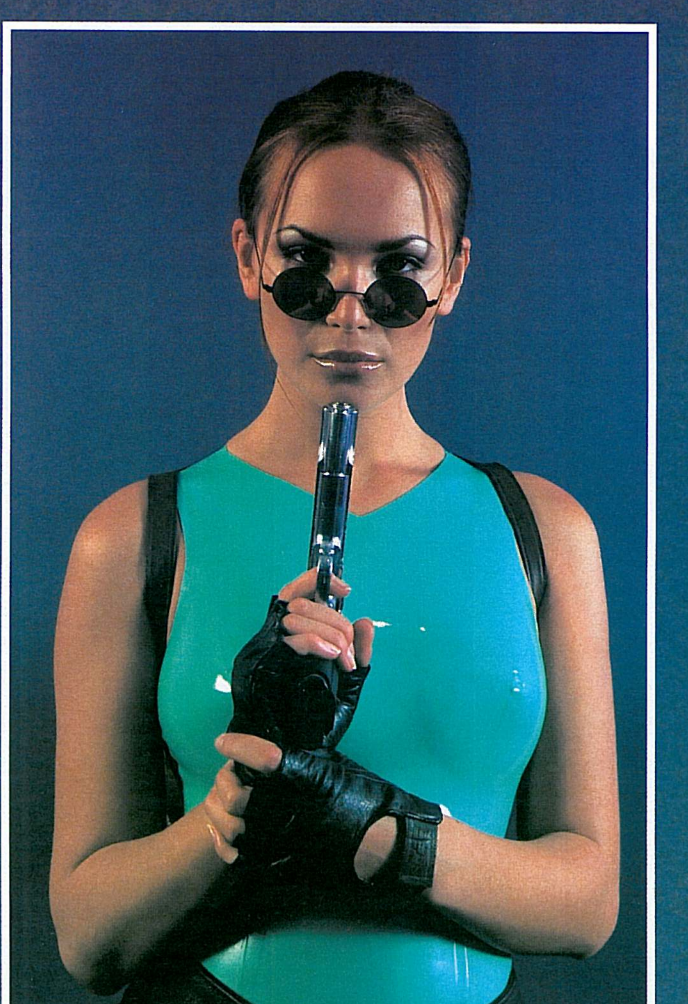

HOBBY
CONSOLAS
EIDOS
INTERACTIVE
PROEIN
SOFTWARE
CORE

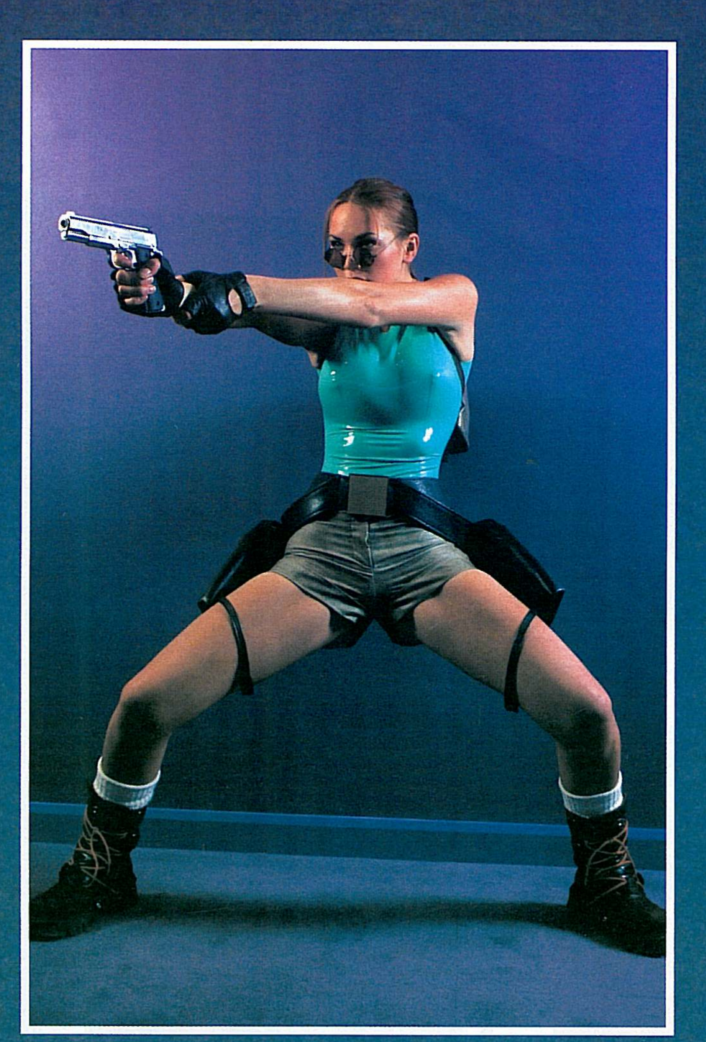


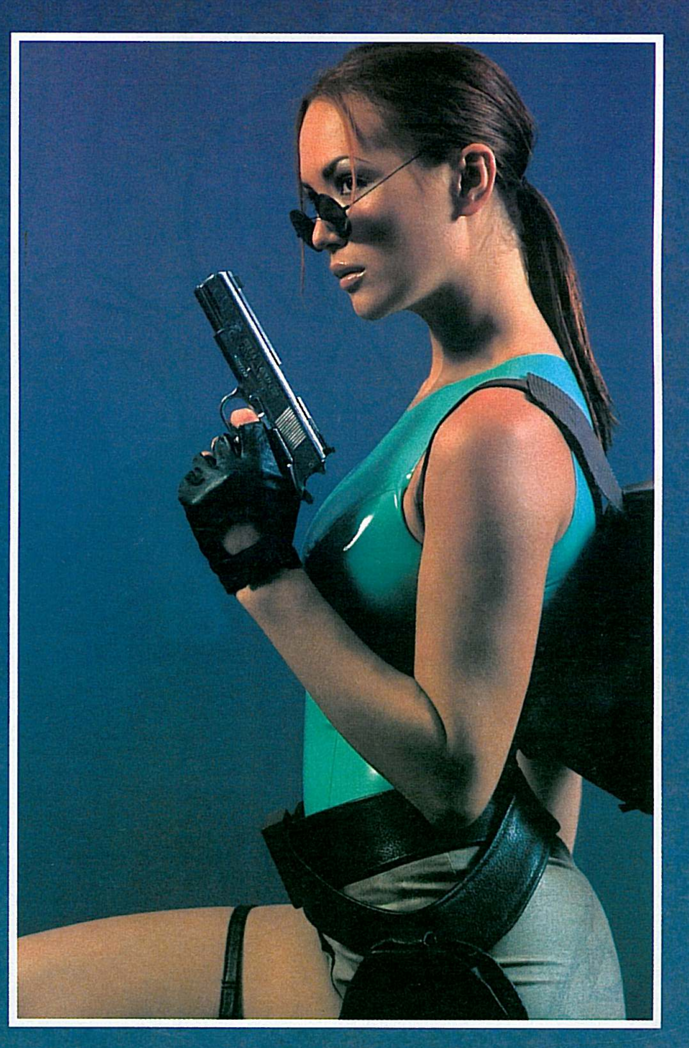




TOMB RAIDER CHRONICLES™







TOMB RAIDER CHRONICLES™


STRIDER 2
PlayStation
Un gran clásico por partida doble
De las profundidades de un futuro oscuro y peligroso, surge un héroe escurridizo que hace la guerra por la paz y la justicia. Ahora, uno de los héroes más legendarios del mundo, Strider Hiryu, llega a la consola de juegos PlayStation. Armado con su espada de luz, Cypher, Strider se abre paso a través de la oscuridad para luchar contra el malvado dictador, Grandmaster. Compuesta de dos discos llenos de aventura y acción, esta segunda parte tan esperada también incluye un extra increíble... el juego original completo de Strider 1.
PlayStation
CAPCOM
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive
Strider 2 es una marca registrada de Capcom Co., Ltd. Capcom y el logotipo de Capcom son marcas registradas de Capcom Co., Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Limited.



La gran sorpresa

Hace más de un año, cuando nadie podía imaginar que los juegos de skateboarding podían llegar tan lejos, vino «Tony Hawk» y nos dejó a todos boquiabiertos con su planteamiento innovador y su asombrosa jugabilidad. Ahora que ya dábamos por hecho que aquel título de Activision era insuperable, llega esta segunda parte para desmentirlo.



Normalmente suele resultar más sencillo comentar una secuela porque nos permite centrarnos en las mejoras que un juego incorpora respecto al original. Sin embargo, al toparnos con «Tony Hawk 2» hemos descubierto que son tantos los detalles que han cambiado que resulta difícil mencionarlos todos en tan sólo un par de páginas.

Para empezar, la estrella del juego, que vuelve a ser el "career mode", ha duplicado el número de objetivos por nivel (que ahora son 10) y ha sustituido el sistema de cintas de vídeo por dinero contante y sonante . Esto se explica gracias a la inclusión de una tienda donde, al finalizar cada nivel, podremos comprar nuevas habilidades, piruetas y equipaciones, y así mejorar las estadísticas de nuestro patinador, con lo que el juego gana cierto componente estratégico.

A esta profundidad de juego hemos de añadir 9 escenarios completamente nuevos que además de tener un tamaño considerable, incluyen zonas ocultas a las que sólo se puede acceder si activamos un interruptor con nuestro monopatín. Y claro, para sacarle todo el partido a cada pista, nada mejor que ampliar el catálogo de movimientos, que van desde los equilibrios estáticos hasta el paseo por la pared o las diferentes maneras de realizar un "invert".

Pero aún no terminan las sorpresas. Los señores de Activision han decidido incluir un editor de patinadores y circuitos para que podamos practicar en un nivel hecho a nuestra medida. Porque práctica es precisamente lo que vamos a necesitar después de comprobar que la dificultad ha aumentado considerablemente respecto al primer «TH». No os llevéis a engaño, el control sigue siendo delicioso, pero ha sido el nivel de exigencia lo que ha crecido de un modo desmesurado, aunque, eso sí, la línea de aprendizaje está muy ajustada y nos permite progresar poco a poco según ganamos experiencia.

Para el final dejamos un modo para 2 jugadores simultáneos que, a las competiciones del original, une una especie de "tú la llevas" llamada Tag.

Pero todo esto no dejan de ser más que pequeñas "minudencias". Lo que realmente define a este título es que posee una calidad técnica y una capacidad de diversión impresionantes. Es un juego que desborda su género para convertirse, ni más ni menos, que en uno de los mejores juegos que existen para PlayStation.

David Martínez

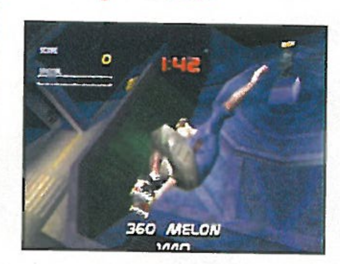
La increíble jugabilidad continúa siendo uno de los puntos fuertes de esta segunda parte de «Tony Hawk».

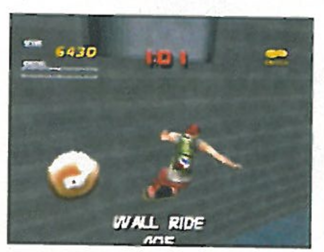




- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Nuevas piruetas





La variedad y cantidad de piruetas que vamos a poder llevar a cabo están más que sobradas en esta segunda entrega.



«Tony Hawk 2» eleva al SKATE a sus más altas cotas, ofreciendo un juego DIVERTIDO, largo y ESPECTACULAR.



Ahora basta con pulsar repetidas veces un mismo botón para realizar diferentes combos sobre la tabla, aunque el nuevo sistema de puntuación es mucho más riguroso con la originalidad que el que regía en el primer juego.



Si somos capaces de efectuar un "grind" en el lugar apropiado, podemos abrir enormes estancias secretas donde conseguir más puntos y algunos retos imposibles de otro modo.





Haz un juego a tu medida





Por fin, y después de haber disfrutado del editor de patinadores y pistas en otros lanzamientos, los chicos de Activision se han decidido a incluir esta opción en «THPS 2», ampliando así enormemente la vida del compacto.

Alternativas: *El primero de la serie acaba de aparecer en Platinum, aunque se ha visto ampliamente superado con la aparición de esta secuela.*



Gráficos: 92

Al sensacional aspecto de los patinadores, que ahora cuentan con un catálogo de animaciones mucho mayor, se unen unos escenarios enormes para redondear un apartado que sólo se resiente algo por la niebla del horizonte.

Sonido: 95

Otra vez son grupos del calibre de Bad Religion o Rage Aganist the Machine los encargados de poner la banda sonora a un juego que, por su parte, cuenta con unos efectos muy realistas.

Jugabilidad: 94

Al sistema del primer «Tony Hawk» se añaden maniobras estáticas y un comportamiento físico más realista. Mejor imposible.

Diversión: 92

Por si no bastase con multiplicar el número de retos por dos y subir el listón de la dificultad, el editor de pistas y un "career mode" más estratégico se encargan de disparar la vida de juego.

Opinión:

Activision ha dado un lección de cómo se debe hacer una secuela. A saber: retomar la idea original, mejorar el apartado técnico, incluir nuevos modos de juego, ofrecer una mayor libertad de movimientos y adornarlo todo con una jugabilidad demoledora. ¡Tachán! así es «Tony Hawk's Pro Skater 2». Por sorprendente que parezca, no sólo estamos ante el mejor juego de skateboarding, sino ante uno de los juegos más divertidos que existen para PlayStation. En serio.

Valoración 93

Dale a tu cuerpo alegría, Ulala

Ulala no es una chica como las demás: viste a la última moda, trabaja para una cadena de televisión espacial y le encanta bailar. ¿Pondrías en ella nuestra última esperanza para salvar el mundo? Al menos Tetsuya Mizuguchi, si lo ha hecho.



Como ocurre con muchas obras geniales, «Space Channel 5» encantará a unos mientras que otros sólo lo considerarán un experimento divertido. Sin embargo, no cabe duda de que este atípico juego musical viene dispuesto a romper moldes dentro del catálogo de Dreamcast.

Nuestra misión en el juego consiste en rescatar a los tripulantes humanos de una estación espacial que ha caído en los ¿tentáculos? de los Moroliens, una raza alienígena adicta a la televisión y loca por el baile. Para conseguirlo, Ulala (la reportera de un canal de TV), tiene que repetir los rítmicos movimientos de los extraterrestres hasta conseguir hipnotizarlos, para luego ¡zas! un disparo de nuestra pistola, y nuevos prisioneros que se unen a nuestra coreografía.

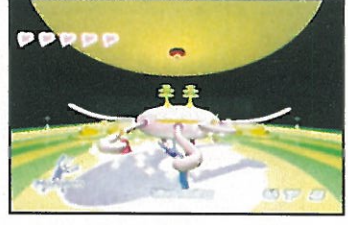
Aunque las posibilidades de baile se reducen a las 4 direcciones de la cruceta digital y al uso de los botones de disparo y rescate, la velocidad y sincronía con los movimientos de cada enemigo determinan la dificultad. A mayor coincidencia, más sube nuestra cuota de pantalla y así podemos continuar jugando hasta llegar a un enemigo final, donde el sistema de puntuación deja paso a un número máximo de errores para pasar de nivel.

Sin embargo, una vez que cogemos el ritmo, no resulta difícil acabar uno tras otro con cada grupo de Moroliens, hasta el punto de que los 4 escenarios del juego terminan haciéndose cortos, aunque se puedan superar por segunda vez con pequeños cambios en el itinerario.

UN LUJO VISUAL Y SONORO

La calidad de las melodías (no especialmente numerosas) se da por descontada, si bien es grato descubrir el impresionante -y poco habitual- trabajo gráfico que acompaña al título de Sega. Personajes y escenarios recuperan una estética psicodélica que se refleja en el vestuario "retro" de nuestra protagonista y en unos impresionantes niveles en 3D que podrían haber salido de cualquier película de serie B. Además, a todo esto debemos añadir unas animaciones soberbias para cada paso de baile, que se coordina ►







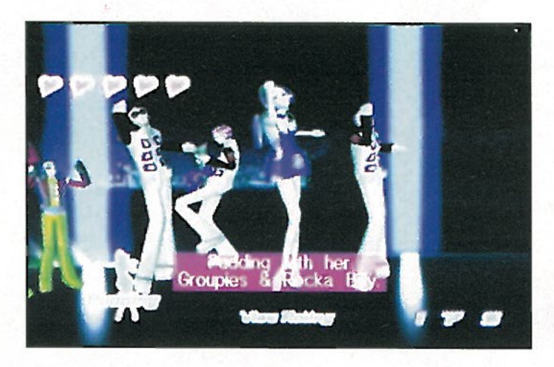
- Tipo: **Musical**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

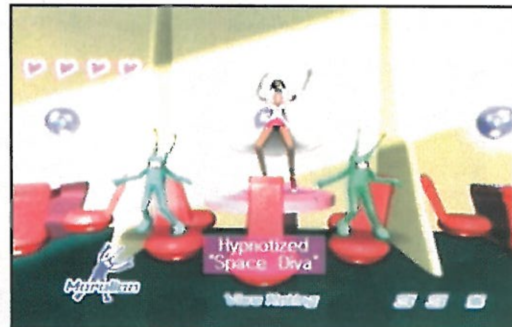
Rehénes especiales



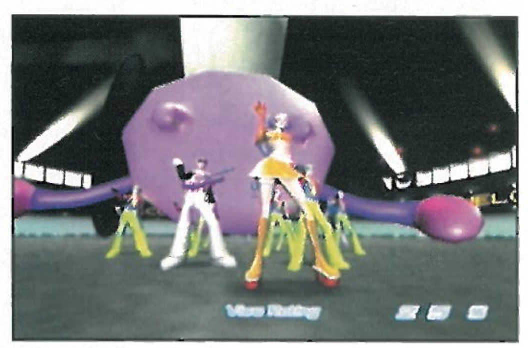


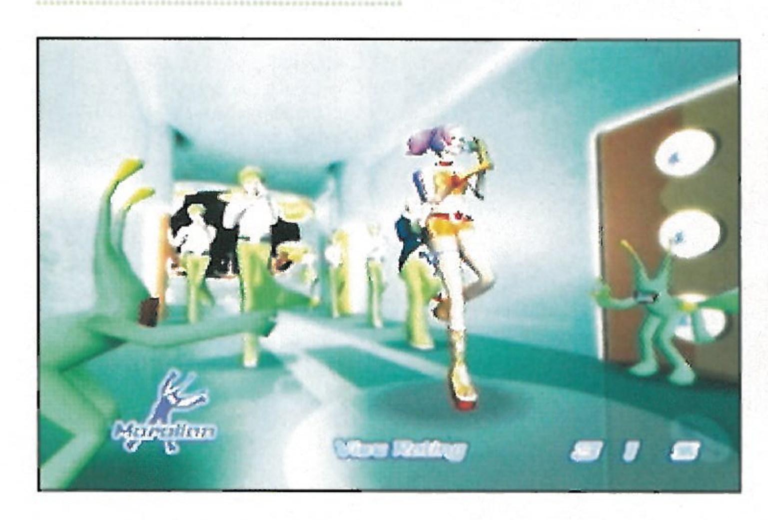
Algunos Rehénes nos acompañarán en nuestro baile cambiando ligeramente el estilo e incluso la melodía. Desde unos turistas japoneses hasta el mismísimo Michael Jackson, Ulala acude al rescate de todos ellos.

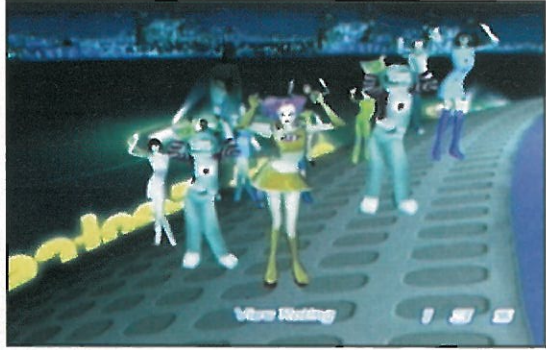




Sega nos sorprende con un juego MUSICAL que a su tremenda ORIGINALIDAD une un apartado técnico MAGISTRAL, aunque resulta algo corto.







Si no somos capaces de seguir los pasos de baile de los Moroliens, nuestra protagonista irá perdiendo Rehénes y cuota de pantalla hasta tener que repetir el nivel desde el principio.

Alternativas:

Ninguna. Es el primer juego musical para DC que ha cruzado nuestras fronteras. Así que ya sabéis, si queréis disfrutar de la mejor marcha en la consola de Sega, hacéos ya mismo con este genial juego de Mizuguchi.



Así se mueve Ulala

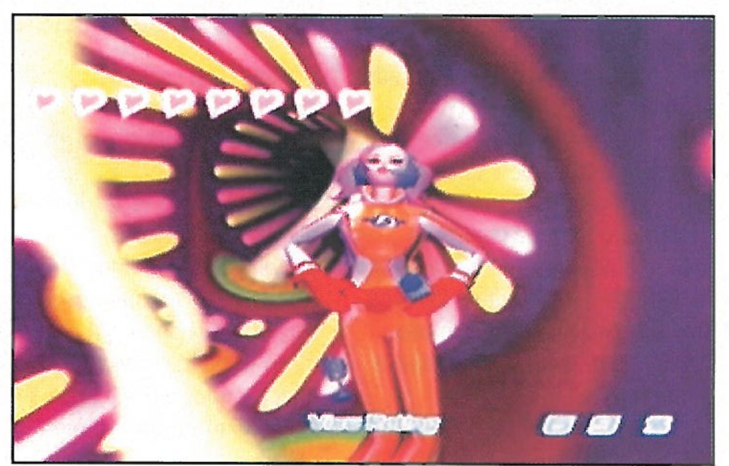








Según caminamos por la base espacial descubrimos que... ¡Oh no! Los Moroliens han capturado un par de humanos. Que no cunda el pánico, Ulala se pone a bailar, imita sus movimientos y borra del mapa a los extraterrestres con un disparo de su pistola láser. Ya está, ahora tenemos dos bailarines más para nuestra coreografía.



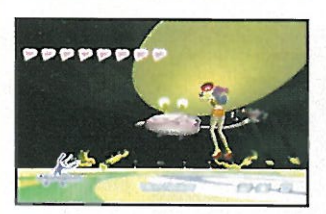
Space Channel 5

Enemigos en la pista

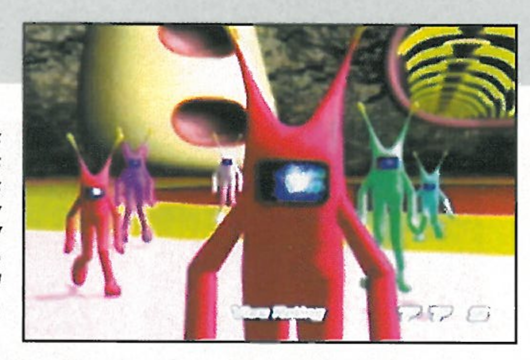








O sólo compañeros de baile, porque la verdad es que además de simpáticos, no resultan especialmente difíciles de vencer. Cambian el sistema habitual de baile por algún movimiento especial, y liberan más Rehénes, pero la mecánica de juego se mantiene.



Estos son los "terribles "Moroliens, unos seres bajitos y adictos a la TV dispuestos a conquistar el mundo bailando.



El vestuario de Ulala cambia con cada nivel, aunque conserva siempre la línea de los 70.









perfectamente con el apartado sonoro.

Una lástima que al irreprochable apartado técnico de «Space Channel 5» se oponga una desoladora falta de modos de juego. Ni práctica, ni multijugador, ni nada de nada, el título de Sega sólo nos permite jugar el modo historia, por lo que la diversión se agota pronto.

«SC 5» es uno de los juegos más originales del catálogo de Dreamcast y, como cualquier obra de Mizuguchi, resulta técnicamente impecable, pero no podemos olvidar sus limitadas posibilidades. Sin duda, 4 niveles resultan escasos, pero os podemos asegurar que son los 4 niveles más marchosas que hemos probado nunca, imposibles de jugar sin seguir el ritmo con los pies.

David Martínez

Gráficos: 93

La ambientación de estilo años 70, un seguimiento de cámara de lo más televisivo y, sobre todo, unas animaciones dignas de la mejor coreografía colocan a «SC 5» por encima de cualquier otro título del género.

Sonido: 95

Las melodías no son muy numerosas, pero su calidad es impresionante. Sólo una pega, las voces podían haberse doblado al castellano.

Jugabilidad: 89

El sistema tipo "Simón" aderezado con la posibilidad de rescatar o eliminar a los bailarines según el botón que utilicemos. Al principio cuesta acostumbrarse, pero con un poco de práctica es pan comido.

Diversión: 84

Mucha mientras dura, aunque la falta de modos de juego adicionales y la limitación a 4 niveles empobrecen el resultado final.

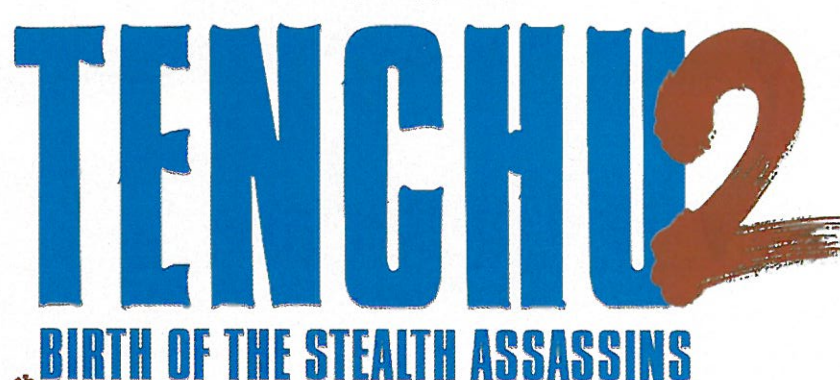
Opinión:

Cuando tuvimos una primera toma de contacto con «SC 5», ya pudimos descubrir su extraordinaria calidad técnica y lo divertidísimo de su planteamiento. Ahora que lo conocemos a fondo nuestra opinión no ha cambiado en este sentido... pero la cortísima vida de este título de Sega nos obliga a bajarle la nota final. Si podéis perdonar este importante defecto y os atrae el género musical, no dejéis pasar esta maravilla de Mizuguchi. Terriblemente intenso, pero corto.



Valoración 87

Un «Metal Gear» a la japonesa



Hace más de 2 años «Tenchu» -adelantándose al mítico «Metal Gear»- inauguró el subgénero de las aventuras de espionaje para PS. Su planteamiento, basado en pasar desapercibido y eliminar a los enemigos en silencio, creó una escuela que todavía está en apogeo, y para confirmarlo aquí llega esta interesantísima secuela.

Dos años no pasan en balde, especialmente cuando han servido para que un juego ya de por sí atractivo se convierta en una de las mejores aventuras para PS de la última hornada.

Claro que, además del tiempo, también ha hecho falta que los chicos de Activision le echaran imaginación para conseguir paliar los principales defectos del primer «Tenchu» -el apartado gráfico y la variedad en el desarrollo- y brindarnos así este excelente "simulador de ninja".

Pero no nos precipitemos. De vuelta en el Japón medieval, nuestro personaje acaba de convertirse en ninja y se ve envuelto en una guerra de clanes en la que debe tomar partido para vengar a su señor. A partir de aquí las 29 misiones de que consta el CD se desarrollan al estilo «MGS», es decir, dando mayor importancia al sigilo que a los combates cuerpo a cuerpo.

Y para ello contamos ahora con la inestimable ayuda del "ki", un sexto sentido que nos indica las sensaciones del enemigo (algo así como las interrogaciones del juego de Konami), y de nuestras habilidades marciales, que ahora también incluyen natación, registro y buceo. Gracias a estas nuevas capacidades podremos disfrutar de misiones de lo más variado, desde asaltos nocturnos a un barco hasta incursiones en campos de batalla empapados por la lluvia. Y por si esto no fuera suficiente, «Tenchu 2» incluye un editor que nos permite configurar nuestra misión, el decorado e incluso el número de enemigos.

Las novedades no terminan aquí, pues un nuevo personaje, Tatsumaru, se une a Rikimaru y Ayame en su cruzada contra el mal, y bajo el brazo trae un puñado de nuevas animaciones para acabar con los enemigos sin ser visto.

Por otro lado, los escenarios, aunque siguen faltos de profundidad, están mucho más cuidados e incluyen elementos que se pueden romper, nuevas trampas y un mayor recorrido, similares incluso a los que podemos ver en cualquier «Tomb Raider».

Si no fuera por las dificultades de control (acentuadas por un desafortunado juego de cámaras), y por la desorientación que provocan algunos niveles, estaríamos hablando de una auténtica obra maestra. Y tampoco debemos pasar por alto que, como su antecesor, se trata de un juego para adultos, y en él encontraremos numerosos detalles "gore" y combates bastante violentos.

Aún considerando estos aspectos, lo cierto es que estamos ante un juego realmente interesante.

David Martínez





- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

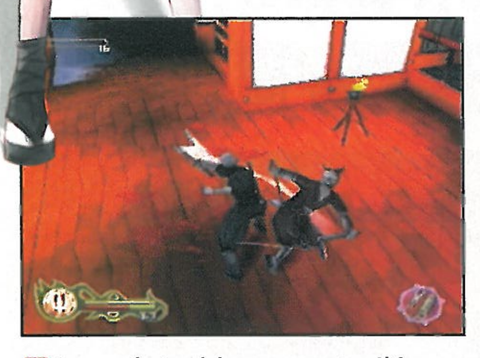


Las habilidades de un ninja





Además del amplio abanico de capacidades del que disponíamos en el primer juego, nuestros ninjas han ganado nuevas habilidades, como respirar bajo el agua con una caña de bambú o la posibilidad de registrar y arrastrar los cadáveres de los enemigos.



Los combates deben ser nuestra última salida: siempre resulta más sencillo pasar sin ser visto que enfrentarse a los guardias.





«Tenchu 2» recupera el ESTILO del primer juego mejorando su realización y su historia.



Cómo editar una misión

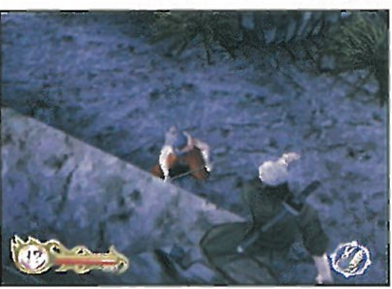






El editor de misiones de «Tenchu» consta de 3 fases: la elección de los parámetros básicos, como el límite de tiempo o el objetivo de la misión, la colocación de los elementos sobre el terreno escogido, y por último, comprobar el nivel generado.

Alternativas: *«Metal Gear» y «Syphon Filter 2» cuentan con una ambientación más "actual" y están técnicamente más cuidados, aunque nadie debería pasar por alto este «Tenchu 2».*



Gráficos: 86

Si exceptuamos un juego de cámaras algo confuso y la cercanía del horizonte, la ambientación es casi perfecta, al igual que las animaciones de nuestro personaje.

Sonido: 90

De nuevo se nota el espléndido trabajo de Sony Music. Un sobresaliente para los efectos de sonido y las adecuadas melodías, aunque quizá la guinda hubiese sido que los diálogos apareciesen doblados a nuestro idioma.

Jugabilidad: 85

Las dichosas cámaras y la cantidad de movimientos hacen que la dificultad de algunos niveles se dispare, aunque también es cierto que la mayoría de ellos se pueden superar evitando los enfrentamientos.

Diversión: 89

Aunque la idea ya no es nueva, la lograda ambientación feudal y la variedad de su desarrollo hacen que jugar esta aventura sea toda una delicia. Mención especial para la IA de nuestros enemigos.

Opinión:

«Tenchu 2» ha sabido corregir los defectos de su predecesor y convertirse en una de las mejores aventuras que hay ahora mismo disponibles para PlayStation. Al principio cuesta acostumbrarse a su estilo de juego basado en el subterfugio, pero una vez que aprendamos a controlar a nuestro personaje, la experiencia de actuar como un ninja es alucinante. Lástima de cámaras, que han impedido que este título de Activision alcance una puntuación más alta.

Valoración 88

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Dos ruedas... sin motor

Dave Mirra freestyle BMX™

Llega un momento en que resulta difícil dar con nuevas ideas para un juego de consola, así que los programadores acuden a viejos planteamientos y cambian alguno de sus elementos esenciales. ¿Qué tal un juego de skateboard en el que vayamos montados en bici?



El sistema de control está tomado de los juegos de skateboard, por lo que la bicicleta realiza algunos "extraños".

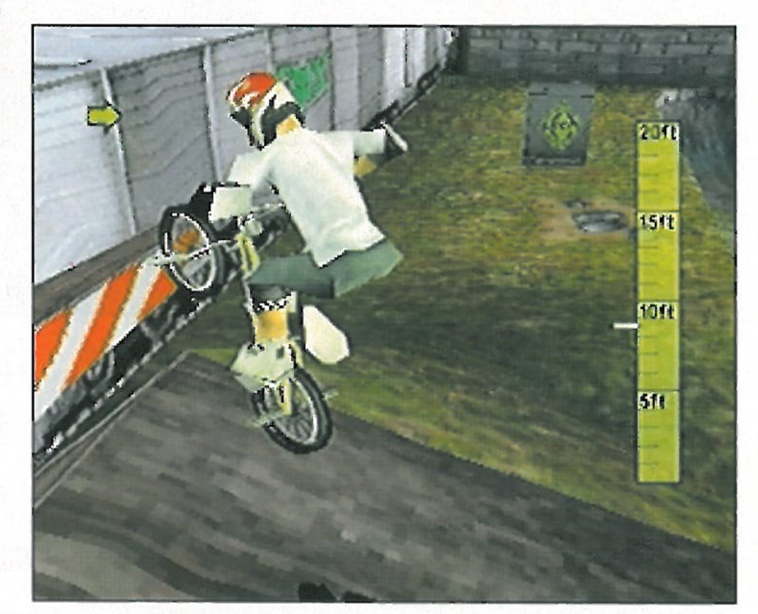


La posibilidad de editar nuestras propias maniobras y el número de retos alargan la vida del compacto.

La idea no es nueva: «Dave Mirra» nos propone recorrer unos cuantos escenarios cerrados y repletos de obstáculos, mientras realizamos piruetas montados en un determinado aparato. La novedad es que en vez de los habituales monopatines o tablas de snowboard, Acclaim nos propone hacerlo sobre una bicicleta BMX. Lo que ocurre es que, además del estilo de juego, la bici también imita el comportamiento de un monopatín. Esperábamos que la bicicleta se comportase de un modo diferente, un toque en el control que le diese cierta personalidad al juego frente a sus competidores de 4 ruedas, y sin embargo las diferencias son inapreciables. Es más, algunas maniobras que no serían extrañas sobre una tabla (como la de patinar hacia atrás), se han trasladado a «Dave Mirra» con cierta aparatosidad, haciendo que el CD pierda parte de su gran realismo.



En cualquier caso, y siguiendo la estela de «Tony Hawk», el juego nos propone superar una serie de retos para abrir nuevos niveles, con piruetas de fácil ejecución (que por primera vez se pueden editar para introducir nuevas combinaciones), y conseguir un impresionante catálogo de bicicletas y equipaciones ocultas que amplían aún más la considerable duración del juego.



Si ya habéis conseguido sacarle todo el jugo a los títulos de skate, «Dave Mirra» os da la oportunidad de recuperar el mismo desarrollo con pequeñas variaciones. No llega a la altura de «Tony Hawk», pero su realización y la cantidad de objetivos le colocan por encima del resto de los juegos de patinaje.

Gráficos:	80
Sonido:	91
Jugabilidad:	80
Diversión:	82

Opinión:

En vez de intentar dotar a BMX de su propia personalidad, Acclaim ha optado por recuperar el estilo de los juegos de skate y aplicar unas cuantas variaciones al sistema de piruetas. Así han conseguido completar un título divertido, bien realizado y con muchas posibilidades, aunque menos original de lo que prometía.

Valoración 81

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Videosystem**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Realismo a cambio de velocidad



F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast

Nos vienen a la memoria pocas compañías que se hayan especializado en un género hasta el punto en que Videosystem domina la Fórmula 1. Responsables de los títulos más aclamados de cada consola, pronto podremos disfrutar de sus dos últimos lanzamientos en 128 bits.

No creáis que resulta fácil comentar la secuela del título más prestigioso de F1 que ha pasado por Dreamcast, especialmente porque las diferencias resultan tan pequeñas que determinar cuál de ellos es mejor es casi una cuestión personal.

Aunque debemos reconocer que este GD de Videosystem incluye nuevos modos de juego, como la retransmisión de las carreras de la temporada o la posibilidad de visitar cada escudería y obtener información detallada de los equipos, el desarrollo en esencia es exacto al de su antecesor.

Otra vez se nos ofrece la posibilidad de determinar el grado de simulación/arcade a lo largo de unas carreras en las que la novedad fundamental es la pérdida de cierta sensación de velocidad, en favor, eso sí, de nuevos detalles que multiplican el realismo de la simulación. Entre ellos nos vamos a encontrar con los pequeños "tirones" que da el monoplaza al salir de cada marcha, un sistema de colisiones sorprendentemente sensible (basta con rozar alguna de las protecciones para que la dirección se desequilibre) y nuevas perspectivas, más cercanas al coche, que recrean el monoplaza con exactitud matemática. Esta cercanía de las cámaras ha jugado una mala pasada a la jugabilidad, también mermada por un inexplicable aumento de peso de los coches, lo que nos obligará a tener que practicar unas cuantas veces antes de lograr un puesto en el pódium.

Particularmente nos quedamos con esta segunda parte, más realista e igualmente entretenida, aunque la similitud entre ambos títulos hace impensable que quienes ya posean el primero se hagan con esta secuela, a menos que se sientan atraídos por la licencia oficial de la temporada, que incluye las condiciones, parrillas y resultados de todas las carreras disputadas hasta el momento.



El sistema de daños y colisiones es el más sensible que hemos podido disfrutar en cualquier título de Fórmula 1.





Las nuevas perspectivas permiten apreciar el increíble nivel de detalle que se refleja sobre nuestro coche.



Gráficos:	88
Sonido:	84
Jugabilidad:	83
Diversión:	86

Opinión:

Su increíble realismo y algunas novedades no han podido evitar que la enorme similitud con la primera parte disminuya su valoración final. Es un gran juego de F1, sin duda, pero a una secuela hay que exigirle más. Por otra parte, los que busquen un juego de F1 revolucionario deberían esperar al otro gran trabajo de Videosystem: «F1 RC».





driver-2.com

ALGO SE ESTÁ TRAMANDO...

Driver HA VUELTO...
¡DE NUEVO EN LAS CALLES!

LA HABANA, CUBA

DISPONIBLE: NOVIEMBRE DE 2000

DRIVER 2™

DE NUEVO EN LAS CALLES

DRIVER 2
BACK ON THE STREETS
PlayStation



"¿SE PUEDE MEJORAR LO QUE PARECE INMEJORABLE? PARECE QUE LA RESPUESTA SERÁ AFIRMATIVA" Super Juegos

"TE VA A ENCARTA CRÉENOS" "VA A SER UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO" PlayStation power





VERSIÓN COMPLETA EN CASTELLANO

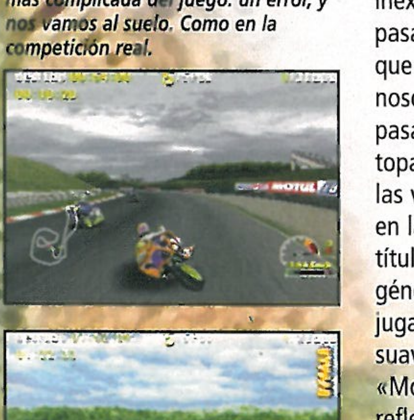
Seguro que más de uno se preguntaba por qué resultaba tan difícil hacer un buen juego de motos para PS cuando la consola cuenta con tan laureados títulos de velocidad. Nosotros también... hasta la llegada de «Moto Racer World Tour».

Ráfagas y "uves"

MOTO RACER WORLD TOUR



La conducción de superbikes es la más complicada del juego: un error, y nos vamos al suelo. Como en la competición real.



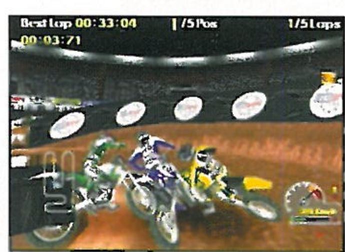
Apuesto a que todos los aficionados al motor conocen esta sensación: justo cuando te pones a jugar a ese juego de motociclismo que tenía tan buena pinta, descubres que tu moto se mueve de lado a lado sin control, que la sensación de velocidad es casi inexistente o, peor aún, que pasas más tiempo en el suelo que sobre tu máquina. Pues sí, a nosotros también nos ha pasado, pero por fin nos hemos topado con un compacto que, a las virtudes de sus antecesores en la serie, sin lugar a dudas los títulos más completos del género, une una envidiable jugabilidad. De este modo, la suavidad de las animaciones de «Moto Racer World Tour» se refleja sobre una conducción analógica que combina velocidad de respuesta y realismo para, por fin, hacer que nuestra moto se comporte como las de verdad. Y esto significa que tendremos que practicar unas cuantas veces antes de poder hacer un buen tiempo en cada circuito.

El resto podéis imaginároslo. Al igual que ocurre en la competición real, los modelos (todos ficticios) muestran una estabilidad moderada, lo que se traduce en la imposibilidad de realizar varias tumbadas consecutivas o chocar con un oponente sin terminar en el suelo. Y todo ello sin restar jugabilidad al conjunto, es más, una vez en carrera estas mejoras sirven para que la competición resulte más emocionante, y eso que sólo competimos con 4 corredores más por manga.

Por lo demás, «Moto Racer» no ha hecho sino crecer, y a las clásicas competiciones de superbikes y cross (por primera vez con circuitos indoor) une dragster, trial e incluso competición con tráfico, y cada una de estas modalidades con su propio comportamiento. Es cierto que mantiene el "popping" de anteriores entregas, que ha desaparecido el editor de circuitos y que no hay apenas diferencia entre algunas perspectivas, pero de cualquier modo se trata de la mejor incursión del deporte de las dos ruedas en la consola de Sony, con mucha diferencia.

David Martínez





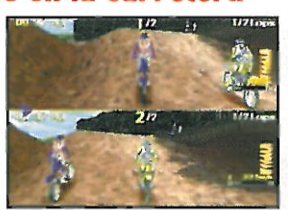
Además de controlar la moto, el supercross exige atención a la presión sobre los amortiguadores.

Por primera vez en una consola, el control y el cierre de los giros están equilibrados en favor de la jugabilidad



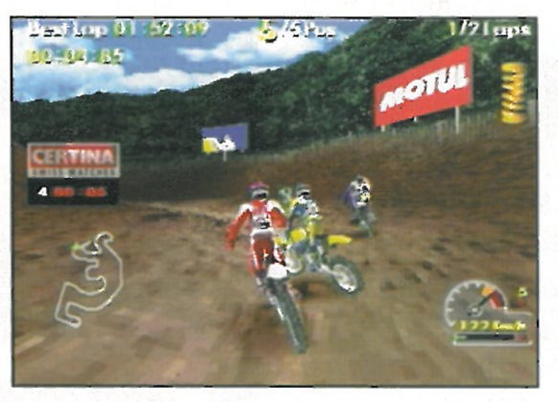
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Delphine Software**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Dos en la carretera





Aunque desaparecen el resto de competidores, el modo para 2 jugadores sigue siendo el más divertido. La pantalla partida (horizontal o verticalmente) nos permite competir simultáneamente en las categorías principales: cross y superbikes.



Alternativas:

Ni las dos primeras entregas de «Moto Racer», ni otros sucesivos títulos de cross o velocidad que han llegado a PlayStation alcanzan la calidad de «Moto Racer World Tour». Sin lugar a dudas, el mejor sobre 2 ruedas.







El juego cuenta con varias perspectivas (2 desde la propia moto), aunque no todas ellas resultan igualmente jugables.



La competición "Freestyle" se basa en puntuar por las piruetas que realicemos en cada salto de una pista especial.



Después de cinco años, por fin llega a PS un GRAN juego de motos, bien realizado, jugable y muy DIVERTIDO.



Como una auténtica moto





Aunque no son modelos reales, «Moto Racer World Tour» cuenta con diferentes modelos dependiendo de la competición. Cada uno mostrará algunas características particulares en carrera, aunque la única diferencia visible será el color de la moto.

Gráficos: 83

La suavidad de movimientos y una más que lograda sensación de velocidad se imponen sobre algunos defectos como el "popping" en el horizonte y el baile de algunas texturas.

Sonido: 84

El constante rugido de los motores y una música "guitarrera" se encargan de ambientar muy bien las carreras.

Jugabilidad: 85

La mejor que hemos visto en un juego de motos, ya que equilibra perfectamente la velocidad de respuesta y el cierre de los giros. Eso sí, competir al nivel de la máquina puede llevarnos unas cuantas horas de práctica.

Diversión: 86

El punto fuerte de «Moto Racer» descansa sobre la variedad de competiciones disponibles. Es cierto que se echa en falta el editor de circuitos, pero de cualquier modo la dificultad de algunas pruebas y la cantidad de campeonatos lo justifican de sobra.

Opinión:

Fruto de la experiencia adquirida con las primeras entregas de la serie, Delphine Software ha sabido recrear, por fin, la conducción de una moto sin sacrificar jugabilidad o diversión. «Moto Racer WT», sin llegar a alcanzar las cotas de calidad de los grandes títulos de velocidad para PS, se consolida como el mejor en su clase, ya que sólo algunos defectillos técnicos arrojan sombra sobre su excelente sistema de control y su enorme catálogo de opciones.



Olimpiadas al más puro estilo arcade

Sega nos invita a vivir sus particulares olimpiadas con un espectacular juego marcado por su incuestionable estilo arcade, que también implica un catálogo de pruebas y opciones muy limitado.





Las repeticiones nos ofrecen todo lujo de detalles, incluso los "nulos" cometidos por los atletas.



No se aleja Sega de las pautas habituales en este tipo de juegos. La ejecución de las pruebas atléticas consiste básicamente en la combinación de la velocidad al pulsar los botones y la habilidad para lograr la fuerza y el ángulo precisos cuando sea necesario. Tan simple, como terriblemente jugable y adictivo. Y en este caso, además, hay que destacar que la realización de todas las pruebas resulta de lo más sencillo, gracias en parte a un perfecto tutorial que aparece antes de cada prueba, aunque conseguir grandes marcas ya es otra historia. Es decir, podremos competir sin problemas, pero marcar un récord del mundo requiere práctica y no poca habilidad. Un ajuste perfecto.

Aprovechando como Dios manda la capacidad de la consola, los programadores nos ofrecen también un apartado gráfico muy vistoso, que ofrece atletas de enorme tamaño, detallados diseños de los estadios, animaciones muy fluidas y un juego de cámaras idénticos a los de televisión.

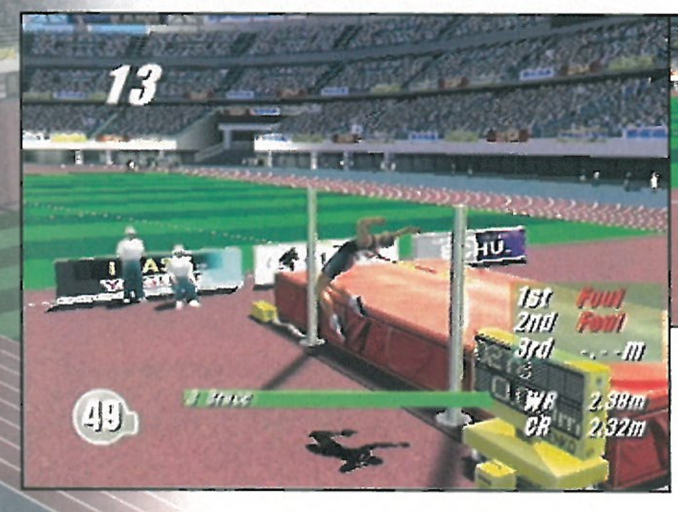
Todo esto convierte a «Virtua Athlete» en un juego espectacular, jugable y divertido a partes iguales.

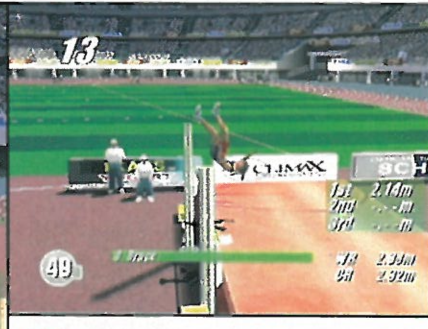
POCAS PRUEBAS Y OPCIONES

Sin embargo, un juego de este calibre, que funcionaría a las mil maravillas en un salón arcade, se torna algo limitado en una versión doméstica. Siete pruebas son ya de por sí muy pocas, pero si además tenemos en cuenta que las posibilidades de juego para un solo usuario son ínfimas, la durabilidad del GD queda en entredicho. Tan sólo se incluyen dos modos de juego, un torneo con la siete pruebas (en realidad el modo exhibition y el Quick Tournament son lo mismo) y un modo práctica. Se gane o se pierda, una vez se acabe el torneo aparecen los títulos de crédito y... listo. No hay un modo carrera, un entrenamiento ni nada de nada. Tan sólo podemos competir una y otra vez para batir nuestras marcas o intentar superar las que aparecen en la web del juego.

Por supuesto, siempre queda el modo multijugador, una sensacional oferta en este tipo de juegos, pero claro, esto exige tener siempre a alguien cerca con quien jugar.

Manuel del Campo



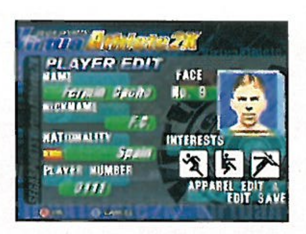


Salto de Altura. Una de las pruebas que requiere más habilidad, pues hay que combinar la carrera, el salto y el movimiento de las piernas para no derribar el listón.

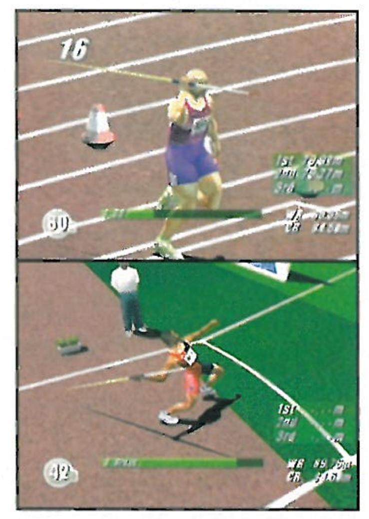
- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Creando al atleta ideal



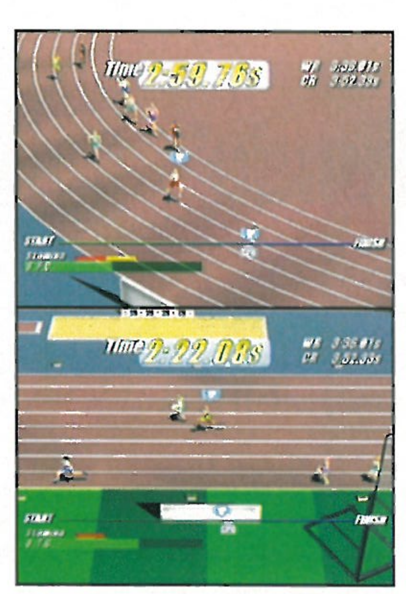


Este juego nos permite crear a un atleta, configurando todo tipo de detalles, desde su aspecto hasta su vestuario. Con él habrá que intentar conseguir las mejores marcas.



Jabalina. Una buena carrera y dar con el ángulo exacto bastará para conseguir una buena marca en esta prueba.

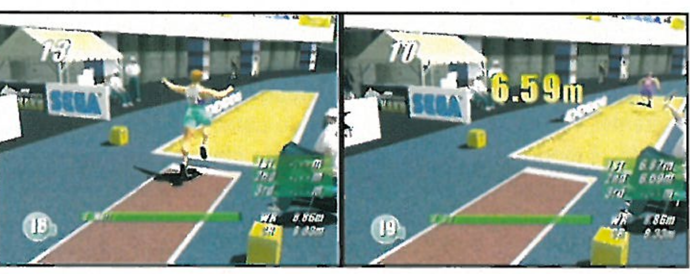
Todas las pruebas resultan muy DIVERTIDAS pero su número es algo ESCASO.



1500 m. Consiste en saber ahorrar fuerzas para llegar con garantías al final. Algo irreal, pero divertida.



En el torneo, la marca conseguida en cada prueba supone una serie de puntos que se suman entre sí para completar la puntación final.

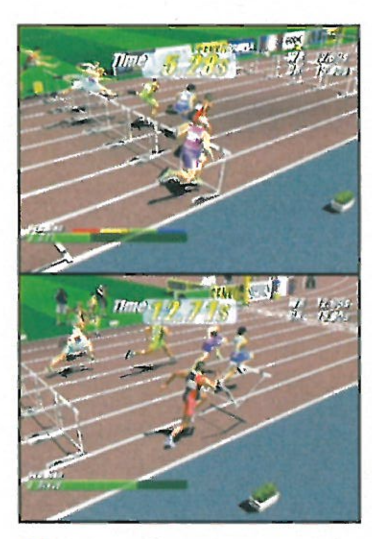


Salto de longitud. También es complicado lograr buenas cifras en esta prueba, pues hay que tener velocidad, apurar bien la tabla y alargar las piernas para conseguir más centímetros.

Alternativas: *Este mes aparece también «Sydney 2000», pero el juego de Sega le supera en todo menos en el número de pruebas.*



100 m. lisos. La prueba clásica del atletismo. Aquí lo que importa es la rapidez de dedos y, si acaso, la habilidad para lanzarse en la línea de meta para arañar unas centésimas.



110 m Vallas. Aquí se trata de correr y saltar en el momento preciso para pasar las vallas. Cualquier tropiezo será fatal.



Lanzamiento de peso. La prueba más sencilla de ejecutar, aunque conseguir una buena marca no es fácil. Hay que dar con el momento exacto para conseguir la mayor fuerza posible con el mejor ángulo.

Gráficos: 90

Los atletas son enormes, y aunque su diseño es mejorable, se mueven de maravilla. El estadio y las cámaras están también a un excelente nivel.

Sonido: 85

Los efectos de sonido y el griterío del público están realmente bien, y las voces en castellano, aunque escasas, se agradecen. Por el contrario las melodías son pesadas y repetitivas.

Jugabilidad: 91

Las pruebas son sencillísimas de ejecutar y a la vez realistas, y el grado de dificultad para conseguir grandes marcas está perfectamente ajustado. En la línea de los mejores arcades de Sega.

Diversión: 79

El juego en sí es muy divertido, y participando varios jugadores aún más, pero no se puede pasar por alto el limitado número de pruebas y la ausencia casi total de opciones y modos de juego.

Opinión:

Ya conocéis de sobra casos como éste. Un gran juego, espectacular, muy jugable, muy divertido para jugar en compañía... pero al que los programadores han olvidado añadir los elementos exigibles en un juego que adopta una versión doméstica: opciones y modos de juego de larga duración. Si tenéis muchos hermanos y amigos os lo vais a pasar en grande, sin duda, pero si tenéis que jugar en solitario, pensáoslo dos veces antes de haceros con este juego: no da excesivamente de sí.

Valoración 81

- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **4.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Un puzzle muy "profundo"

Con su último trabajo, la compañía Namco, creadores de «Pac-Man» entre otros, nos demuestra que los puzzles pueden ofrecer versiones muy diferentes.

Y es que «Mr. Driller» reúne una serie de elementos que son garantía de éxito dentro del género; por una parte la idea en la que se basa el juego es a la vez original -dentro de las pautas típicas de los puzzles- y muy sencilla, y por la otra su jugabilidad resulta enormemente adictiva.

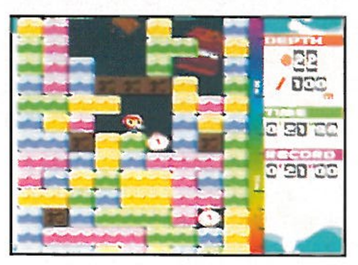
A la hora de jugar, nuestro papel será el de un perforador que, con ayuda de una taladradora, debe descender a través de una pantalla llena de bloques de colores. Estos bloques son de diferentes colores y formas, y están apoyados los unos sobre los otros de manera que cuando eliminemos uno de ellos todos los que se apoyaban en él caerán para ocupar su lugar; además, si al caer chocan entre sí bloques con el mismo color también desaparecerán provocando a su vez más "hundimientos" en la estructura. Para complicarlo todo un poco más, nuestro nivel de oxígeno irá bajando a medida que vayamos eliminado bloques, y para sobrevivir tendremos que recoger burbujas de aire.

Este desarrollo se muestra con diferentes caras, el modo Arcade, el modo Contrarreloj, y el modo de Supervivencia. Desgraciadamente el juego carece de un modo multijugador, una ausencia imperdonable en un puzzle. Con un modo para dos jugadores la vida útil de «Mr. Driller» se habría multiplicado, mientras que sin él queda algo limitada, debido sobre todo a que el modo Arcade es demasiado fácil y los otros dos modos demasiado difíciles.

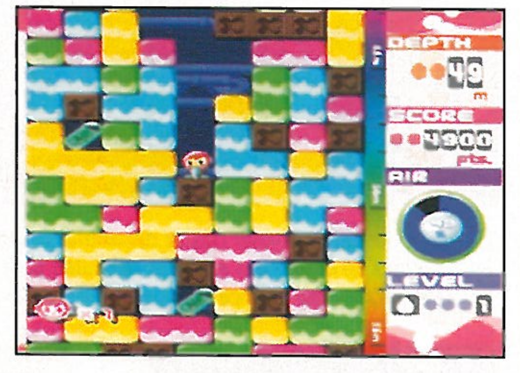
Por otro lado, dentro del apartado visual, los gráficos 2D cumplen su labor correctamente, pero es evidente que para los estándares actuales resultan caducos y demasiado sencillos. Algo parecido a lo que sucede con los efectos sonoros, escasos y muy simples, aunque la música es realmente buena.

Nos encontramos en cualquier caso ante un gran juego de puzzles, al que si se le pasa por alto la ausencia del modo multijugador, puede ofrecer muy buenos ratos.





En las partidas contrarreloj las burbujas de aire se sustituyen por relojes que te dan segundos extra.



Los bloques oscuros son especialmente duros y además de requerir más perforaciones, al desaparecer consumirán el 20% de nuestro oxígeno.



En los niveles difíciles las burbujas de aire suelen estar rodeadas de bloques oscuros.

Gráficos:	65
Sonido:	82
Jugabilidad:	86
Diversión:	79

Opinión:

«Mr. Driller» combina un concepto sencillo con una jugabilidad muy bien planteada, una mezcla que acaba resultando tan entretenida como adictiva. Por desgracia, el hecho de carecer de un modo multijugador cercena en parte sus posibilidades y merma su puntuación final.

Valoración 79

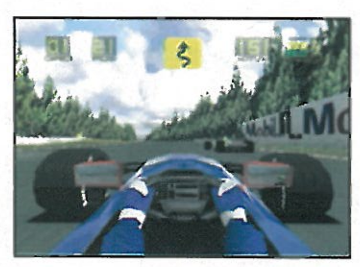


APRENDE
A VOLAR...
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Hawk ha vuelto y esta vez ha vuelto con nuevas pruebas, trucos e innovadora tecnología (Editor de Pistas de Skate en Tiempo Real, creación de tu propio Skater). Compite contra los grandes profesionales.
Apariciones estelares:
BURQUINST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON / LASEK
MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J.THOMAS.
Incluye música HIP-HOP y Punk: Rage Against the Machine, Naughty by nature, Papa Roach y más.
bluetorch
DOWNLOAD THE TONY HAWK'S PRO SKATER 2 PC DEMO AT WWW.BLUETORCH.COM
...SIN NECESIDAD
DE ALAS.
ACTIVISION
www.activision.com
PlayStation
Dreamcast
NEVERSOFT
PC CD ROM
GAME BOY COLOR
DISTRIBUIDO POR
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70
© 1999, 2000 Activision Inc. Todos los derechos reservados. Publicado y distribuido por Activision Inc. Desarrollado por Neversoft Entertainment, Inc. Activision es una marca comercial registrada y Tony Hawk's Pro Skater son marcas comerciales de Activision, Inc. Tony Haek es una marca comercial de Tony Hawk. Autorizado por Sony Computer Entertainment America para su usao con la consola de videojuegos PlayStation. "" y los logos de PlayStation son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Autorizado por Nintendo of America Inc. Game Boy y Game Boy Color son marcas comerciales de Nintendo Co., Ltd. SEGA y Dreamcast son o marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Sega Enterprises Ltd.

Psygnosis vuelve a la "pole"



Cada mes de Septiembre nos llega, junto con los libros de texto, la mochila y los bolis, una nueva entrega de la serie de velocidad de Psygnosis. F-1 es una saga consagrada que, sin embargo, continúa perdiendo algo de terreno frente a sus competidores más directos.



La perspectiva interior es la más rápida, aunque la menos jugable de todas las que hay disponibles.

Los tiempos cambian que es una barbaridad. Antes bastaba con hacer un juego de comportamiento realista y correcto apartado técnico, y te asegurabas el éxito en un terreno tan inexplorado como era la F1. Sin embargo, últimamente algunas compañías han decidido "ponerse las pilas" y nos están asombrando con juegos de velocidad que rozan la perfección.

Una lástima que éste no sea el caso del título que ha desarrollado Studio 33 para la consola de Sony, un buen juego que, aunque no posee grandes defectos técnicos, no alcanza ni la jugabilidad ni el número de opciones de los mejores del género Pero vayamos por partes.

Una vez que hemos conseguido pasar los interminables menús que aparecen antes de empezar a jugar, lo primero que nos llama la atención es la sensación de que nuestro monoplaza está flotando en el aire en lugar de estar en contacto con la pista.

Afortunadamente, una vez en movimiento la cosa mejora bastante gracias a un apartado técnico que nos brinda detalles de mucha calidad (como la conseguida sensación de velocidad), y al tremendo realismo con que se han recreado coches y circuitos, aunque éste disminuya ligeramente en las colisiones.

Después, un modo arcade con la inclusión de "checkpoints" durante la carrera y un curioso "trivial" deportivo para animar los tiempos de carga se encargan de adornar un compacto cuya mayor aportación al género consiste en ser el primer simulador de F-1 en permitir la participación simultánea de 4 jugadores sin necesidad de Link cable. Por otra parte, si el número de competidores es sólo de 2 también nos permitirá participar en un campeonato completo (con 20 pilotos más), alargando así la vida de este simulador.

Por lo demás, la licencia oficial de la FIA y el complicado estilo de conducción (marca de la casa) terminan de dar forma a un compacto que, a pesar de ofrecer en conjunto una calidad notable, queda por debajo en posibilidades de diversión con respecto a los actuales reyes de la modalidad (salvo en sus opciones multijugador).

David Martínez





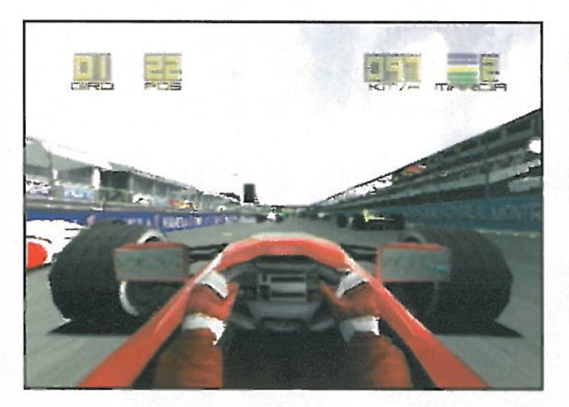
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Psygnosis**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

El nuevo modo arcade





Una de las novedades de esta entrega es que ofrece una competición en la que tenemos que ir recuperando puestos en la parrilla mientras corremos en los mismos circuitos del campeonato, pero acompañados esta vez por una cuenta atrás y una serie de "checkpoints".



Alternativas:

Para nuestro gusto, «F1 Racing Championship» de Ubi Soft y «F1 2000» de EA superan a este título de Psygnosis, que, aún así, mantiene un alto grado de realismo y es el que posee la licencia oficial. Recomendable para los más expertos en el género.





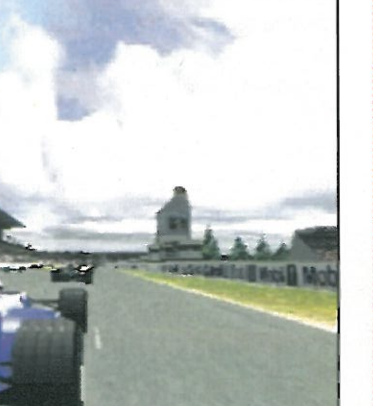
Los tiempos de carga se han amenizado con un curioso "trivial pursuit " formado por preguntas de Fórmula 1 de otras temporadas.





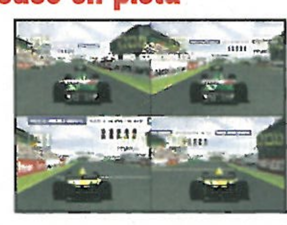
La gran APORTACIÓN de «Formula One 2000» radica en su opción para 4 JUGADORES SIMULTÁNEOS.

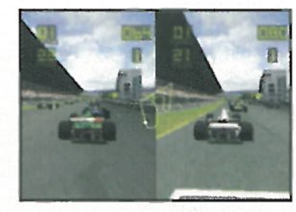




El apartado gráfico ha mejorado en general, y ahora incluye nuevos detalles, como los flashes de las cámaras al pasar por las gradas.

Todos en pista





Aunque el modo para cuatro jugadores es el más divertido del CD, tampoco conviene desestimar la posibilidad de correr el campeonato completo contra un amigo.

Gráficos: 83

La más que correcta construcción de los monoplazas y los novedosos efectos especiales contrastan con detalles como coches que parecen flotar o la ausencia de destrozos en la carrocería.

Sonido: 85

El rugido de los motores está recreado a la perfección, aunque los comentarios, en nuestro idioma, resultan un tanto desangelados.

Jugabilidad: 79

El realismo y la dificultad se confunden en un juego para el que hace falta algo más que práctica.

Diversión: 85

Al nuevo modo arcade y a la posibilidad de correr el campeonato con otro jugador se les une el siempre atractivo modo para 4 corredores simultáneos.

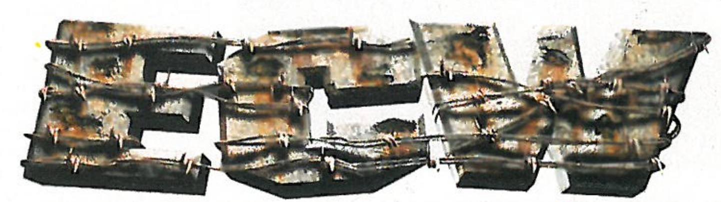
Opinión:

Si no fuera por la terrible competencia que ha aparecido en el género de la Fórmula 1 durante la presente temporada, seguramente estaríamos hablando de «Formula One 2000» en otros términos. Pero después de ver de lo que han sido capaces otras compañías, está claro que este título podía haber dado más de sí en ciertos aspectos, sobre todo en la jugabilidad. De todos modos se trata de un muy buen juego, que mantiene las señas de identidad de la saga (la licencia oficial de la FIA y una conducción realista orientada hacia los más expertos) y le añade unas posibilidades multijugador muy interesantes.



- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **4.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Más de lo mismo, y van...



ANARCHY RULZ





El Wrestling sigue siendo uno de esos deportes que no acaban de cuajar en nuestro país. Pese a ello, hay un sector de jugadores que ha sabido apreciar el sensacional trabajo que realizó Acclaim con «Attitude» (todavía con la licencia de la WWF) y THQ con «Smackdown», por el momento los juegos que marcan la pauta en este subgénero de la lucha. Pues bien: flaco favor le ha hecho Acclaim a los aficionados que esperaban el siguiente juego de la saga ECW, porque volvemos a tener un compacto totalmente mediocre, muy inferior al anterior «Hardcore Revolution». Se supone que estamos hablando de la licencia más salvaje de todo el Wrestling, y «Anarchy Rulz» tiene de "crudeza" lo mismo que cualquier otro juego de lucha. Pero este fallo de enfoque no es lo más grave: el problema principal es que volvemos a encontrarnos con otro "clon" de «Attitude», que presenta el mismo motor con algunas mejoras gráficas, la misma paleta base de movimientos, el mismo editor de luchadores con algún que otro añadido, y una menor jugabilidad debido al aumento de texturas para mejorar el aspecto de los "brutos". Sí, vais a encontrar algún modo de juego nuevo y toneladas de opciones, pero el enésimo «Attitude» no sorprende ya a estas alturas.



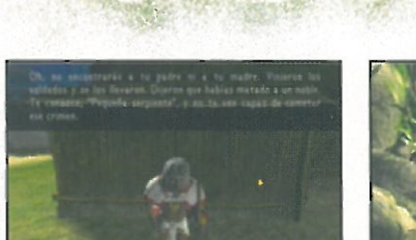
El editor sigue siendo estupendo, pero como el resto del juego, peca de repetir lo mismo que ya vimos en los juegos anteriores de Acclaim.

Gráficos:	70
Sonido:	60
Jugabilidad:	58
Diversión:	55
Valoración	**57**

- Tipo: **Aventura Gráfica**
- Compañía: **Cryo**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Otra de civilizaciones

AZTEC



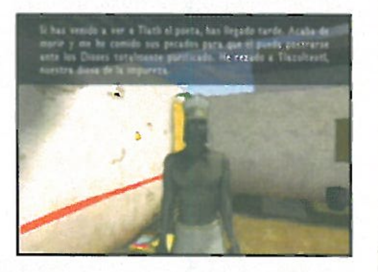


Cryo continúa con su catálogo de aventuras gráficas basadas en civilizaciones antiguas con «Aztec», un título que aprovecha la historia de un joven azteca envuelto en un misterioso asesinato para narrar la historia de este mítico pueblo mejicano.

El sistema gráfico utilizado es el mismo que ya hemos podido ver en aventuras como «China» o «Versalles», es decir, nos movemos mediante un cursor a través de un universo tridimensional que tenemos que explorar con la ayuda de la ya clásica tecnología "Omni 3D", hablando con personajes y resolviendo enigmas.

Sin embargo, pese al interés que la temática pueda despertar, «Aztec» contiene los mismos defectos de las anteriores aventuras, como la excesiva lentitud en la acción, la desesperación ante las constantes cargas o la escasez de elementos con los que interactuar. Otros aspectos positivos, como el doblaje al castellano o su innegable valor informativo, quedan relegados a una discreta segunda posición por todos estos inconvenientes, por lo que al final su capacidad de diversión queda en muy en entredicho.

Si se busca un libro de texto interactivo puede valer, si no, hay otras alternativas.







Gráficos:	66
Sonido:	70
Jugabilidad:	59
Diversión:	52
Valoración	**55**

KEANU
REEVES

JAMES
SPADER

MARISA
TOMEI

JUEGO ASESINO

-THE WATCHER-

ALGUIEN ESTÁ OBSERVANDO
ALGUIEN QUIERE JUGAR

SHERLOCK MEDIA y MANGA FILMS presentan en asociación con INTERLIGHT una producción LEWITT/EBERTS-CHOI/NIAMI un film de JOE CHARBANIC "THE WATCHER" JAMES SPADER MARISA TOMEI ERNIE HUDSON CHRIS ELLIS y KEANU REEVES música de MARCO BELTRAMI montaje de RICHARD NORD diseño de producción BRIAN EATWELL MARIA CASO director de fotografía MICHAEL CHAPMAN A.S.C. productores ejecutivos PATRICK CHOI PAUL POMPIAN argumento de DARCY MEYERS y DAVID ELLIOT guion de DAVID ELLIOT y CLAY AYERS producido por CHRISTOPHER EBERTS ELLIOT LEWITT JEFF RICE NILE NIAMI dirigido por JOE CHARBANIC

WWW.THEWATCHERMOVIE.COM

INTERLIGHT VIA DIGITAL 5 TELECINCO DOLBY DIGITAL manga films sherlock MEDIA

En Midway ya son auténticos expertos en convertir la velocidad en un espectáculo. Los interminables saltos, vuelcos y colisiones de «SF Rush» regresan por tercera vez a N64 arropados por una jugabilidad sensiblemente mejorada y una ambientación futurista deudora de títulos como «Wipeout».

Casi sin tocar el asfalto





Nuestros rivales poseen una elevada IA, y nos estarán disputando constantemente los puestos de cabeza.

Decir que «SF Rush 2049» es un arcade de velocidad quizá no sea suficiente. Se acerca mucho más a la realidad decir que las carreras de coches son un mero pretexto para este juego en el que se "sortean" todas las leyes de la física en favor del espectáculo. ¿A qué nos referimos? A una competición en la que no es extraño bajar por una pendiente dando vueltas de campana, saltar por encima de nuestros contrincantes para adelantar o salir ilesos de una colisión a 300 km/h contra una pared.

Sin embargo, todo eso no quiere decir, ni mucho menos, que estemos ante un mal juego. Sólo ensombrecido por el escaso número de circuitos (4 más la pista de pruebas), tanto su sensación de velocidad como el detalle con que está representado cada escenario (sin rastro de niebla), lo convierten en uno de los mejores representantes de este género para N64.

EMOCIÓN A RAUDALES.

Aunque el control no sea precisamente un prodigio (pues a más de uno le resultará un poco duro por la lentitud de respuesta de los vehículos), el equilibrado comportamiento de nuestros rivales hace que durante toda la carrera nos estemos disputando las plazas de cabeza. Un elemento que redunda en una gran diversión, especialmente porque el mejor modo de adelantar puestos es aprovechar los numerosos atajos y rampas que aparecen dispersos por la ciudad.

Y dejamos lo mejor para el final: los 12 modelos de vehículos que vamos a controlar pueden desplegar ¡unas alas! para planear y realizar piruetas en el aire después de cada salto, un elemento de especial utilidad en el "stunt mode", donde puntuamos según las vueltas que consigamos dar en cada rampa de la pista de pruebas. Esta nueva excentricidad de los chicos de Midway no sólo añade "miga" a la conducción, ya que nos obliga a equilibrar el coche durante el vuelo, sino que termina por resultar de lo más entretenida.

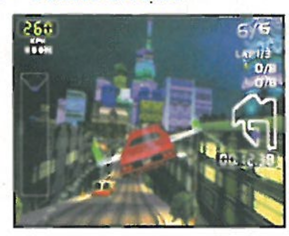
Desde luego no se trata de un juego de velocidad convencional, pero sus grandes posibilidades, entre las que destaca el modo multijugador para 4 corredores simultáneos, y la capacidad de "picarnos" por lo ajustado de su dificultad, convierten a este «San Francisco Rush 2049» en el mejor de la saga (aunque los anteriores tampoco eran ninguna joya...).

David Martínez



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

El "Stunt Mode"



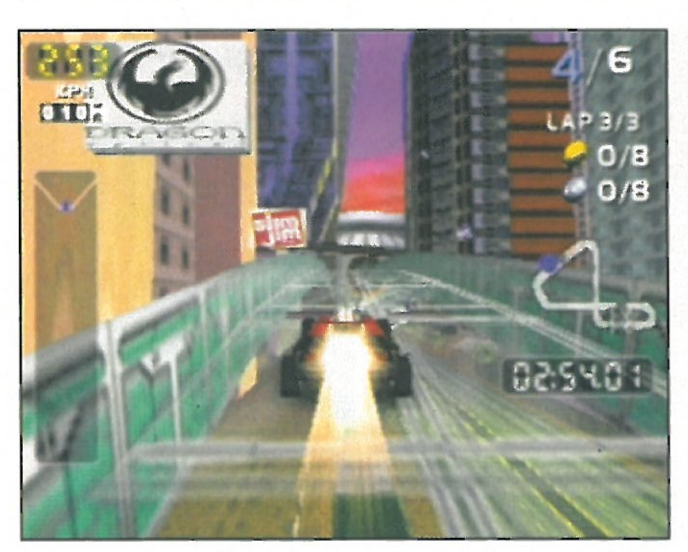


No es el primer juego que ofrece esta opción, pero el que los coches puedan desplegar unas alas multiplica las posibilidades de diversión. ¿Que te parece dar un montón de piruetas en el aire para caer después sobre las 4 ruedas tras tomar una rampa imposible?

Este ESPECTACULAR arcade de velocidad huye del realismo en pos de la DIVERSIÓN más pura.

Todos los circuitos tienen atajos y vías alternativas: el mejor modo de ganar posiciones en carrera.







El inconfundible estilo "poco realista" de la serie, alcanza en los constantes saltos de «SF Rush 2049» su máxima expresión.

Volando voy...





Lo que faltaba, nuestro coche es capaz de desplegar alas para realizar piruetas en el aire: tan exagerado como entretenido.



Alternativas: *Como arcade de velocidad clásico y de calidad tenéis «Ridge Racer 64», y si lo que os va es la simulación, «F1 WGP» y «World Driver» son los mejores. Ahora, si buscáis algo diferente, este título mola.*



Gráficos: 85

La construcción de los circuitos está plagada de detalles, y los coches se mueven a gran velocidad. Una lástima que la ocasional brusquedad de algunos movimientos impida a este apartado llegar más lejos.

Sonido: 78

El sonido de los motores termina por cansarnos, y el apartado musical cumple su cometido sin alardes.

Jugabilidad: 77

El control es un tanto duro y el desarrollo nos invita a olvidar el uso del freno, sin embargo manejar el coche durante los "vuelos" resulta mucho más intuitivo y divertido.

Diversión: 82

Aunque no son muchos circuitos, la cantidad de rutas alternativas y la presencia de los modos multijugador y "stunt" prolongan la vida del cartucho. Mención especial para el ajustado comportamiento de nuestros rivales.

Opinión:

«SF Rush 2049» aprovecha su recién estrenada ambientación futurista para permitirse mayores licencias en cuanto al comportamiento de sus vehículos, logrando así un juego capaz de hacernos pasar buenos ratos frente a nuestra Nintendo 64.

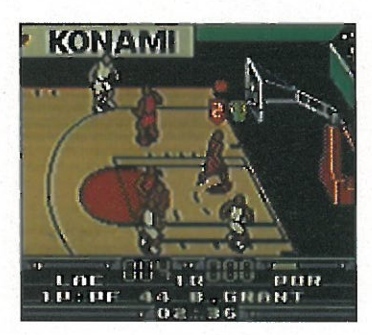
Sus irregularidades en el apartado técnico y el escaso número de circuitos disminuyen la enorme diversión que proporcionan estas carreras, pero en conjunto se trata de un buen juego.

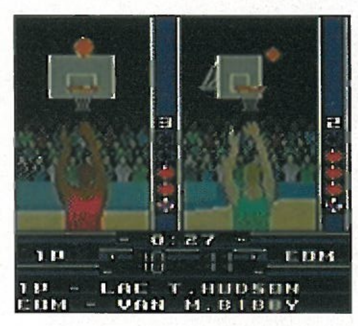


- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami España**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Konami entra en la zona

NBA in the zone 2000





Sin desmerecer el resto del juego, el concurso de triples es el modo más entretenido.

Hasta Game Boy se deja caer la aportación personal de Konami al mundo del basket, con un título que llega bajo la estela del éxito de sus hermanos mayores.

Desde luego, sus mejores argumentos son el aspecto gráfico, donde el buen tamaño de los personajes impide cualquier confusión durante los partidos, un apartado de sonido bien resuelto y un control correctamente simplificado.

También el número de modos de juego es muy elevado, sin faltar los habituales torneos y temporadas, junto a un entretenido modo de concurso de triples que por su divertido desarrollo acaba convirtiéndose en uno de los grandes alicientes del cartucho.

Por contra, hay que colocar en el lado negativo una ligera falta de fluidez en los partidos por culpa del irreal comportamiento de los jugadores rivales, que no dan la impresión de realizar jugadas lógicas, sino más bien bastante anárquicas.

Pero el caso es que, a la postre, nos queda un título bien realizado, y que se muestra como un soplo de aire fresco para un deporte que no se ha prodigado con grandes juegos en Game Boy.



El tratarse de una versión portátil no impide que los jugadores realicen algunas jugadas espectaculares.



- Tipo: **Fútbol**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano y catalán**

Un manager portátil

Barça Manager 2000



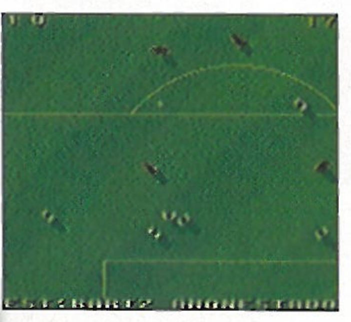
En nuestra labor como managers del equipo, habrá que decidir fichar, vender jugadores, etc.

El primer juego puramente "manager" que aparece para la portátil de Nintendo llega de la mano de Ubi Soft, tomando como base el código ya usado con el reciente «Barça Total 2000».

Éste, además de incluir el mismo simulador que «Barça», caracterizado por su vista cenital y un apartado técnico discreto, pero enormemente jugable, aporta un sinnúmero de opciones relacionadas con la dirección técnica, la gestión económica (ésta algo limitada), los fichajes, etc.

El abanico de posibilidades que nos ofrece es muy amplio, pues además nos permite optar entre todos los equipos de las mejores ligas del continente, con todos los jugadores disponibles para fichar y traspasar, y la posibilidad de realizar entrenamientos personalizados de cada uno.

Se podría haber completado un poco más permitiendo negociar contratos, publicidades, venta de entradas y otro tipo de opciones que ya conocemos de otros "managers", pero, tratándose del primer título de esta índole en Game Boy Color, sólo podemos alegrarnos de su aparición. Más aún, cuando el simulador resulta tan sencillo y entretenido como el que este juego nos ofrece.



Los jugadores son pequeños, pero la jugabilidad es enorme.



espinilleras

camisetas

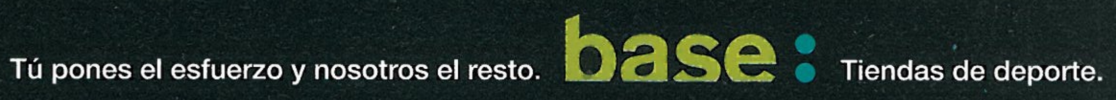
botas

pantalones

guantes

medias

balones



Konami tampoco podía faltar este año a la cita olímpica, máxime cuando suyo es el más clásico entre los clásicos de este género: «Track & Field». Esta versión presenta un mayor número de pruebas y posibilidades que su rival de Sega, aunque no ofrece una realización tan brillante.

¡A por las medallas!

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

A estas alturas resultaría muy difícil encontrar a un buen aficionado a los videojuegos que no haya jugado con ningún «Track & Field». Y es que Konami ha presentado -desde los tiempos del Spectrum-, su particular visión de los juegos olímpicos en casi todos los formatos, consiguiendo siempre, por cierto, un notable éxito de público y crítica.

Tal vez por eso esta versión para Dreamcast nos ha dejado algo desencantados, sin que con esto queramos decir, ni mucho menos, que estemos ante un mal juego. La dilatada experiencia de la compañía japonesa en este género nos hacía prever un bombazo en una consola con la capacidad de DC, pero, sin embargo, nos hemos encontrado con un buen juego, notable en algunos aspectos, pero que también arrastra ciertos elementos cuando menos discutibles.

Por ejemplo, su realización gráfica es correcta, pero después de ver este mismo mes «Virtua Athlete», programado por la propia Sega, nos parece que Konami lo podía haber hecho mucho mejor. Las animaciones son realmente buenas, pero el diseño de los atletas es mas bien discreto. Eso, en un tipo de juego que basa gran parte de su calidad en la espectacularidad, supone un pequeño hándicap.

Por el contrario, este título contiene un mayor número de pruebas que su rival de Sega, y además propone una serie de retos interesantes para la participación de un solo jugador. Por ejemplo, las buenas actuaciones en el modo Campeonato nos permitirán conseguir atletas especiales, mientras que superando las marcas de calificación en el modo Trial descubriremos las cuatro pruebas secretas que se sumarán a las ocho que aparecen en el comienzo. Un buen planteamiento para alargar la vida del juego en el modo solitario, puesto que la diversión multijugador está fuera de toda duda.

UN JUEGO UN TANTO IRREGULAR

En la propia ejecución de las pruebas nos encontramos con otro aspecto irregular. La realización en todas ellas es muy fácil, pero mientras en unas es pan comido conseguir records del mundo, en otras nos costará sangre, sudor y lágrimas lograr la marca de calificación. Pero tranquilos, porque también hay algunas pruebas, como la barra fija o el salto de longitud, realmente divertidas y muy bien planteadas.

De todos modos, empieza a resultar desesperante la escasez de opciones en este tipo de juegos. ¿Qué tal la posibilidad de configurar el mando o unos cuantos niveles de dificultad? Pues de eso, nada de nada.

Este «T & F» se presenta como un buen juego, capaz de garantizar la diversión para bastantes tardes, pero Konami sabe y debe hacerlo mejor.

Manuel del Campo

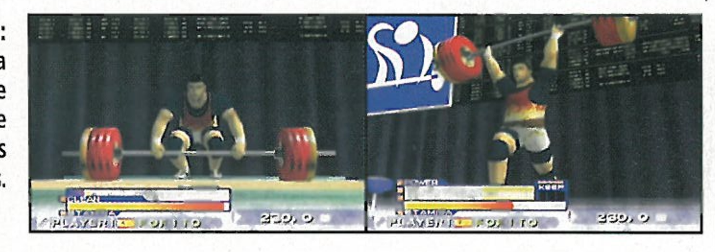


1.- 100 metros. La prueba más clásica. Ya sabéis: la cosa consiste en aporrear los botones a toda velocidad.





2.- Martillo: Aquí, a poco que os pongáis, conseguiréis un récord del mundo estratosférico.



3.- Halterofilia: Una prueba de fuerza que se reduce también al machaque contínuo de los botones.

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Konami**
Distribuidora: **Konami**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

Cuatro pruebas ocultas



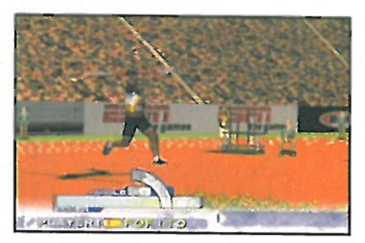


A las ocho pruebas disponibles desde el comienzo podremos añadir otras cuatro más si conseguimos triunfar en el Modo Trial. Se trata de: salto de altura, triple salto, tiro al plato y gimnasia.

Alternativas: *Este mismo mes se pone a la venta «Virtua Athlete». El juego de Sega gana en gráficos y jugabilidad, y el de Konami es superior en número de pruebas y posibilidades para un solo jugador... Es una cuestión de gustos, pues su calidad es similar.*

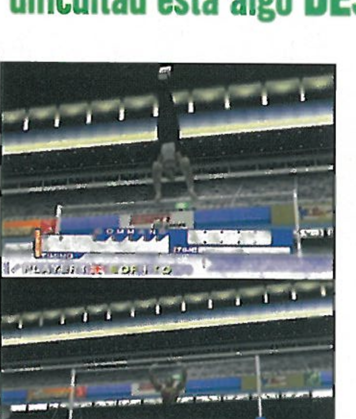


Si conseguimos triunfar en el campeonato se nos dará una clave con la que podremos acceder a atletas tan especiales como éste.



4.- Jabalina: Aunque la cámara no ayuda en exceso, con un poco de práctica conseguiremos lanzar la jabalina al otro lado del estadio.

Las doce pruebas disponibles resultan bastante DIVERTIDAS, aunque su dificultad está algo DESEQUILIBRADA.



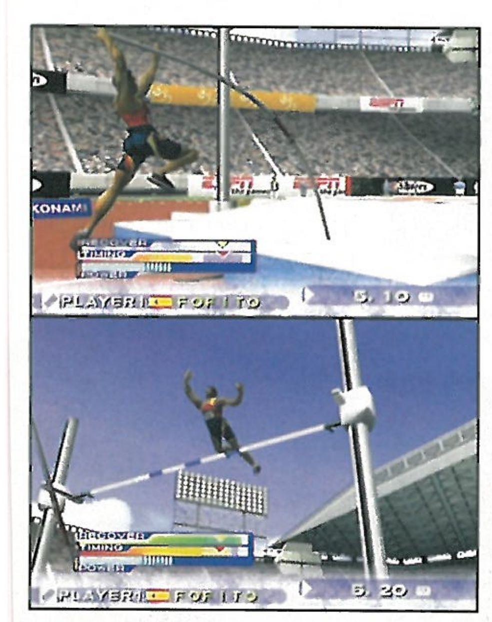
6.- Barra fija : Nada que ver con lo que practican algunos en los bares. Esto consiste en repetir determinadas secuencias de botones para realizar las piruetas.



5.- 110 m vallas: Una de las pruebas más difíciles. La imposibilidad de configurar el mando nos obliga a tener que realizar un ejercicio de velocidad y precisión al mismo para lograr un buena marca.







7.- Pértiga: Una prueba así pedía algo más de complicación. Divertida, pero simple.



8.- Salto de longitud: Una prueba muy sencilla de realizar pero con la dificultad muy bien ajustada con respecto a las marcas reales.

Gráficos: 82

Las animaciones son muy buenas, pero el diseño de los atletas no pasa de discreto. Las cámaras... bueno, algunas mejor que otras.

Sonido: 80

Las melodías son escasas, aunque el sonido ambiente y los pocos efectos que aparecen están bastante bien.

Jugabilidad: 87

Las pruebas en general son fáciles de realizar, aunque están algo desequilibradas a la hora de lograr buenas marcas.

Diversión: 82

Las doce pruebas disponibles y los retos a conseguir en el modo de un solo jugador, sumados al irresistible modo multijugador, garantizan diversión y durabilidad suficientes.

Opinión:

Al contrario que el simulador olímpico de Sega, este título sí ofrece un considerable número de pruebas y retos suficientes como para asegurar cierta durabilidad en las partidas contra la máquina, la gran asignatura pendiente en todas las propuestas olímpicas en forma de videojuego.
Sin embargo, también es verdad que se podrían haber incluido más opciones, más modos de juego y diferentes niveles de dificultad, algo que empieza a echarse de menos en este género en general.
En resumen, un juego de notable calidad gráfica, divertido... pero al que le faltan detalles para llegar a saciarnos por completo.

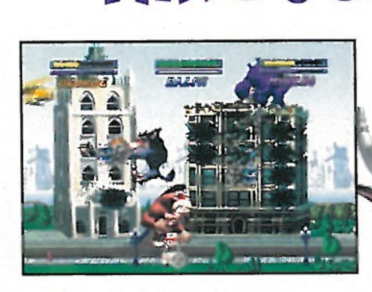
Valoración 81

- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **De 1 a 3**
- Idioma: **Inglés**



Cualquier tiempo pasado...

RAMPAGE THROUGH TIME



Al igual que en las otras tres entregas de la serie, en «Rampage Trough Time» nuestra misión será controlar un gigantesco monstruo mutante con el que tendremos que destrozar a base de puñetazos y patadas la mayor cantidad de edificios posible. A pesar de que este planteamiento resulta evidentemente atractivo y promete acción y entretenimiento, lo cierto es que a la hora de jugar nos hemos vuelto a encontrar con los mismos fallos que han lastrado las entregas anteriores, como el deficiente sistema de control o los problemas en la jugabilidad.

El juego cuenta con 20 niveles diferentes, cada uno de ellos ambientado en un periodo de la historia, y aunque esto podría prometer cierta variedad, la triste realidad es que las diferencias entre un nivel y otro se reducen a las texturas empleadas para los edificios y sus inquilinos. El único punto interesante del juego es que al final de cada nivel podremos participar en un minijuego inspirado en clásicos como «Pacman» o «Asteroids». Aunque al final estos minijuegos también empiezan a repetirse, resultan bastante entretenidos, especialmente en compañía.

En fin, que si a lo anteriormente expuesto le añadimos unos gráficos muy pobres, unos efectos de sonido infames y unos oponentes con una pésima inteligencia artificial, obtenemos un juego más que discreto.



Los minijuegos incluidos elevan algo el bajo nivel del juego, pero aun así la calidad general es muy baja.



Gráficos:	55
Sonido:	30
Jugabilidad:	52
Diversión:	60

Valoración 50

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

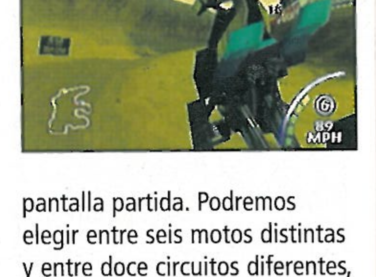


Menudo pinchazo

ATV: QUAD POWER RACING™

Dando la enésima vuelta de tuerca al género de la velocidad, Acclaim nos presenta este simulador de carreras de Quads (un tipo de moto con cuatro ruedas muy grandes). Aparte del dudoso honor de ser el primer juego en presentar este tipo de vehículos, «ATV Quad Power Racing» tiene muy pocas cualidades que se puedan destacar y, a cambio, está repleto de todo tipo de fallos, tanto de planteamiento como de realización.

El juego cuenta con los tradicionales, y ya bastante aburridos, modos de Campeonato, Arcade, Contrarreloj y Vs., este último a pantalla partida. Podremos elegir entre seis motos distintas y entre doce circuitos diferentes, aunque a la postre se reducen a tres superficies con mínimas diferencias.

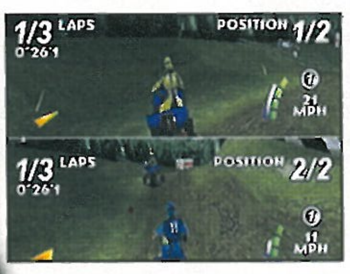


En el apartado técnico la cosa no mejora, pues nos encontramos con un sistema de colisiones lamentable , un popping a la orden del día e incluso se producen fallos tan clamorosos como cuando vemos a los oponentes después de que hayan "desaparecido" detrás de una colina.

En fin, que salvo que tengas en tu casa una de estas motos y quieras hacer comparaciones, lo mejor es que te olvides discretamente de este juego.



En todos los circuitos existen atajos, pero para abrirlos hay que completar primero el modo Amateur.




En el modo de dos jugadores el campo de visión está muy limitado.

Gráficos:	60
Sonido:	62
Jugabilidad:	61
Diversión:	55

Valoración 59

X-MEN MUTANT ACADEMY™

Peleas mutantes

Activision no ha querido dejar pasar la oportunidad de apuntarse a la moda de trasladar a los superhéroes del cómic a las consolas, y ha tomado a la Patrulla X como reclamo para ofrecernos su particular apuesta en el terreno de la lucha bidimensional.

Éramos muchos los que pensábamos que los torneos de lucha 2D habían tocado techo, sobre todo si tenemos en cuenta las maravillas que, casi de una manera reiterada, nos ofrece Capcom. Pero lo cierto es que también existen otras compañías (en este caso Activision) que se empeñan en hacernos ver que todavía se pueden lograr buenos resultados en este género si se combinan unos personajes atractivos con un poco de imaginación.

«X Men», sin embargo, no es un título completamente "al uso", ya que combina las 2D (los luchadores se mueven en un sólo plano) con modelados pseudo 3D de los personajes y cierta profundidad en los escenarios.

El estilo de lucha que propone no es nuevo, e incluso imita la mecánica de golpes que hemos visto una y mil veces en la serie «Street Fighter», pero sí cuenta con un novedoso sistema de ataques especiales consistente en recargar tres barras de energía que permiten acumular la potencia de los poderes cuando éstas se encuentran a su máximo nivel.

Este innovador aspecto choca por desgracia con una ligera lentitud en los movimientos de los personajes y con un reducido número de golpes a nuestra disposición, tanto, que es posible terminarse el juego pulsando únicamente dos botones. Eso, siempre y cuando logremos superar la resistencia de la máquina, que ofrece una dificultad muy bien ajustada.

Mención especial merecen las secuencias FMV e imágenes de gran calidad pertenecientes a cada luchador, -al más puro estilo Tekken 3- a las que tendremos acceso a medida que vayamos progresando en los modos Arcade, Survival y Academy.

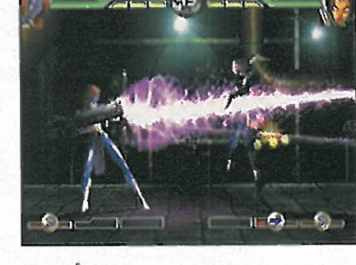
Todo esto, unido al atractivo (aunque escaso) plantel compuesto por 10 luchadores sacados directamente de las páginas del cómic y a la inclusión de dos llamativos modos de juego (Academy y Cerebro) hacen de este nuevo representante de la lucha una opción bastante interesante para los fans del género y, en especial, para los seguidores de estos peculiares héroes.

«X Men» es un juego de lucha divertido, bien realizado y jugable (a costa de resultar quizá algo simple para los jugadores más expertos), que sin duda se verá beneficiado por el inminente estreno de la película en España.

Javier Navas





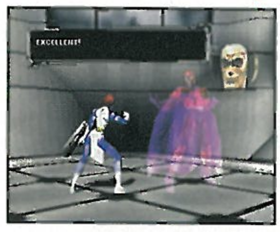




Rellenando las tres barras de energía de la parte inferior podremos ejecutar tres ataques especiales consecutivos, causando un daño demoledor a nuestro oponente.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Aprende a ser un superhéroe







El modo práctica, aquí llamado Academy, nos ofrece la posibilidad de ensayar todos los golpes y ataques especiales guiados por un entrenador virtual de excepción. Además, junto a este peculiar entrenamiento también encontramos la opción "Independent Study", que nos permite conocer con todo detalle los daños que producen nuestros golpes en el oponente.

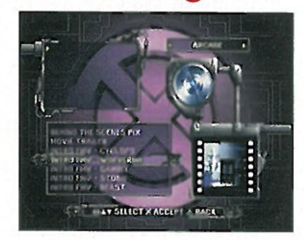


En esta imagen podéis apreciar con detalle el excelente trabajo de Activision a la hora de modelar a los personajes.





Galería de imágenes







Una de las peculiaridades de este título es una galería a la que se le ha dado en llamar Cerebro. En ella encontramos una extensa lista con secuencias e imágenes de todos los superhéroes, portadas de los cómics en los que aparecen y el trailer del film que se estrena este mes.

Activision nos ofrece un juego de lucha en pseudo-3D cuya realización técnica es NOTABLE pero que basa su principal atractivo en SUS PROTAGONISTAS.

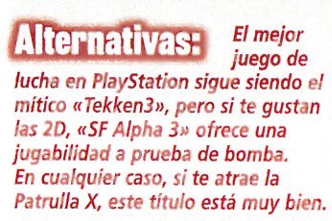




La lista de luchadores no es muy extensa, pero os aseguramos que las horas de diversión frente a la consola están más que aseguradas.

Alternativas:

El mejor juego de lucha en PlayStation sigue siendo el mítico «Tekken3», pero si te gustan las 2D, «SF Alpha 3» ofrece una jugabilidad a prueba de bomba. En cualquier caso, si te atrae la Patrulla X, este título está muy bien.





Las llaves también juegan un papel importante, aunque no logran restar demasiada energía al oponente

Gráficos: 81

Todos los luchadores cuentan con un buen modelado 3D, que se complementa muy bien con la solidez y profundidad de los escenarios 2D. La brusquedad de algunas animaciones empañan el resultado final.

Sonido: 77

Melodías y efectos sonoros cumplen bien con su papel, pero no llegan a crear una ambientación que llame en exceso nuestra atención. Regular, sobre todo viendo que se podía haber mejorado bastante más.

Jugabilidad: 83

Gracias a su sencillo sistema de control, la jugabilidad alcanza un buen nivel. Quizás, el único defecto sea la complejidad para utilizar algunos poderes.

Diversión: 81

El buen número de modos de juego y la ajustada dificultad suplen en parte el corto plantel de luchadores. No llega al nivel de los juegos de Capcom, pero gustará a los fans de la Patrulla-X.

Opinión:

Los héroes mutantes de Marvel han entrado en PS con un atractivo torneo que destaca principalmente por su elevada jugabilidad. Sólo cuenta con 10 luchadores y las animaciones podían haberse mejorado, pero el encanto que supone controlar a Lobezno, Magneto y compañía (y más ahora con el estreno de la película), es incuestionable. Además, su ajustado nivel de dificultad le convierte en un título apto para cualquier tipo de jugón.

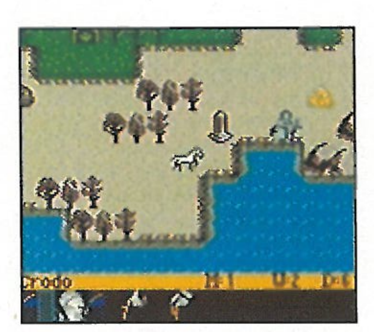




- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Estrategia medieval

HEROES OF MIGHT AND MAGIC





La saga de juegos de estrategia «Heroes of Might & Magic» es una vieja conocida de los usuarios de PC, donde goza de muy buena reputación. Mientras esperamos a que la tercera parte de la serie llegue en breve a Dreamcast, 3DO nos obsequia con esta estupenda versión de la primera parte para GBC. El juego, que tiene una ambientación típica de las aventuras de espada y brujería, tiene un desarrollo muy parecido al de un juego de tablero.

El juego consiste en manejar por turnos a varios héroes sobre unos mapas llenos de herrerías, minas y objetos mágicos que tenemos que controlar para conseguir recursos. Con ellos en nuestro poder podemos ir ampliando las ciudades y aumentando nuestro ejército. Para ello hay que derrotar en combates estratégicos a multitud de monstruos distintos, además de gestionar adecuadamente todos los recursos y tropas con que cuentan nuestros caballeros.

El juego está en inglés y además su mecánica resulta bastante compleja, por lo que está dirigido a un sector muy específico de jugadores que gusten de estrategia pura y dura. Teniendo en cuenta que no hay juegos similares para GBC, es una excelente opción de compra para ellos, pero los demás haríais mejor en buscar dentro de otros géneros.



Este juego de estrategia por turnos es complicado y está en inglés.



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Un «ISS», pero menos



Bastante decepcionados hemos quedado ante la versión 2000 del simulador de fútbol de Konami, sobre todo teniendo en cuenta la fama de la saga en las consolas grandes.

Y ha sido así, en primer lugar, por la excesiva lentitud del movimiento de los jugadores, y en segundo lugar porque la mayor parte de cada partido se desarrolla con tan sólo dos jugadores en pantalla.

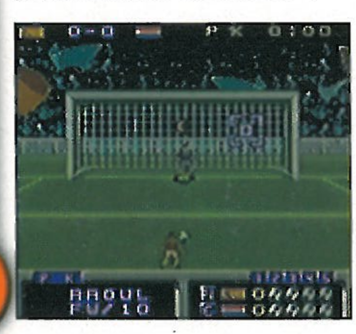
Así dicho, a lo mejor no parecen dos problemas tan graves, pero lo cierto es que convierten los partidos en todo un calvario. Cuando un contrario coge la pelota, podemos desesperarnos intentando que aparezca un jugador nuestro en pantalla para poder quitársela y, si al final lo conseguimos, no hay manera de enlazar una jugada porque tampoco vemos a los compañeros.

Todo esto consigue que otros elementos, algunos positivos como los modos de juego o el correcto apartado gráfico, y otras negativos como la ausencia de nombres reales, apenas tengan relevancia en el cómputo final.





Algunos defectos jugables no permiten disfrutar con este «ISS».



Gráficos:	62
Sonido:	65
Jugabilidad:	49
Diversión:	50

Valoración 56

Vaya show de los Teleñecos



Los Teleñecos llevan mucho tiempo buscando un juego que esté a la altura que su fama merece. Tras varias intentonas fallidas y un par de buenas aproximaciones parece que por fin lo han conseguido con esta entretenida aventura.

Todo comienza cuando Robin, el sobrino de Gustavo, se ve embarcado en una misión que le obligará a rescatar a un nutrido grupo de los Teleñecos más populares, entre los que se encuentran Gustavo, Gonzo, Peggy e incluso la trucha morada que presenta la nueva versión del Show de televisión, que han sido convertidos en monstruos y transportados a diferentes lugares. Robin tendrá que recorrer los 24 niveles que componen el juego enfrentándose a todos los elementos clásicos del género: muchos enemigos, puzzles de ingenio y, como no, los imprescindibles jefes que en este caso son los cinco teleñecos secuestrados más el misterioso personaje que anda detrás de todo el tinglado.

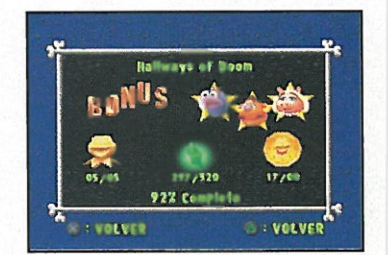
GRAN VARIEDAD DE ACCIONES

A partir de este planteamiento tradicional, nos encontramos con uno de los juegos de plataformas más interesantes que hemos visto últimamente. En su sistema de juego destaca especialmente la gran variedad de acciones al alcance del protagonista. Éste, tras recoger los correspondientes ítems, podrá bucear, trepar por las paredes, empujar enormes pesos e incluso volar planeando sobre grandes distancias. Además, para aprovechar todas estas posibilidades, el juego cuenta con unos niveles enormes y muy bien diseñados que están repletos de submisiones y de elementos ocultos que requerirán del uso de todas nuestras habilidades especiales. Si a todo esto le sumamos un control preciso y ajustado y un nivel de dificultad apto para los pequeños pero capaz de satisfacer a cualquier aficionado al género, independientemente de su edad, el resultado es una jugabilidad elevadísima.

El acabado técnico, por su parte, también muestra una gran calidad. Sin llegar a apurar al límite las posibilidades de la consola de Sony, lo cierto es que el motor gráfico se comporta de forma más que correcta. Al movimiento fluido de todos los personajes hay que sumar una cámara muy bien colocada y, sobre todo, unos escenarios muy grandes y sin el menor asomo de niebla o popping. Además, el juego respeta en todo momento la estética del mundo de los Teleñecos, tanto en el diseño como en el colorido de personajes, enemigos y niveles. También hay que destacar que todos los teleñecos han sido doblados por las voces "oficiales" del programa televisivo y la música ha sido compuesta en su totalidad por el equipo de Jim Henson, redondeando así uno de los mejores apartados del juego.

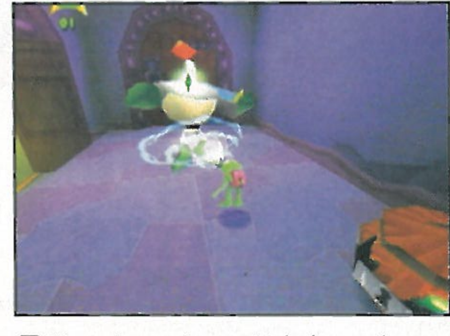
Como veis, un juego de altura, la que se merecen sus protagonistas.

Jorge Portillo





Estos son los personajes principales del juego. La rana más pequeña es Robin, el protagonista.

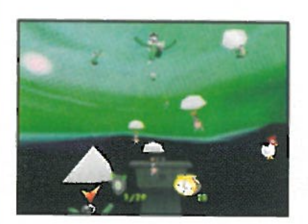


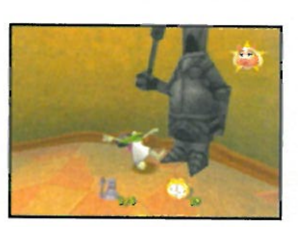
Dispondremos de una pistola de energía para acabar con la mayoría de los enemigos.

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **SCEE/Henson**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **4.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Contra el reloj







En cada nivel hay una serie de pruebas ocultas que podremos realizar para obtener medallas teleñeco (necesarias para abrir los niveles de los jefes). Estas pruebas son siempre contrarreloj y pueden consistir en puzzles, pruebas de puntería, etc.



A veces será necesario recurrir a la vista en primera persona para superar algunos obstáculos.



La gamba Pepe está siempre dispuesta a darnos un consejo. Como podéis comprobar los textos del juego también están en español.

Alternativas: *Dentro del género de las plataformas, sin duda «Crash Bandicoot 3» y «Rayman 2» son los auténticos reyes. En su mismo estilo de juego se sitúa «Teleñecos», aunque sin alcanzar su calidad.*

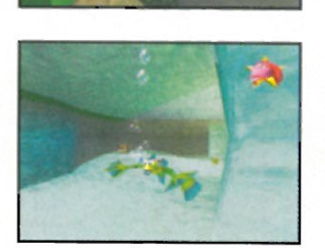




Esta aventura de los Teleñecos resulta tan VARIADA como ENTRETENIDA.

La metamorfosis







Cada una de las habilidades de Robin está asociada a un monstruo en concreto (el vuelo a Drácula, la fuerza a Frankenstein, etc.) y cuando las utilice sufrirá una metamorfosis en consecuencia.



Gráficos: 84

El motor gráfico es bastante bueno y consigue mover sin problemas los enormes escenarios del juego. Además, el diseño de los enemigos es muy apropiado y las secuencias de FMV son realmente geniales.

Sonido: 93

Sólo por conservar el doblaje televisivo ya merece una puntuación elevada. Si además tenemos en cuenta las fantásticas piezas musicales creadas por los propios estudios Henson...

Jugabilidad: 88

A la gran cantidad de movimientos especiales del protagonista hay sumar un control prácticamente perfecto. Además el diseño del los niveles nos invita a jugar una y otra vez hasta descubrir todos los secretos.

Diversión: 87

El juego resulta muy entretenido incluso para los que no conocen a los Teleñecos. Además, aunque en principio parece orientado a los más pequeños, cualquier aficionado a las plataformas puede pasar buenos ratos con él.

Opinión:

En un género tan saturado como el las plataformas, Sony ha conseguido dar una nueva vuelta de tuerca con un juego que combina una gran jugabilidad con un acabado técnico de altura. En esta ocasión la franquicia de los Teleñecos no es una excusa para vender más sino uno más de los muchos alicientes del juego. Tal vez no alcance la genialidad de los más grandes, pero su calidad no queda muy lejos de ellos.



88

- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

¡Victoria a la segunda!

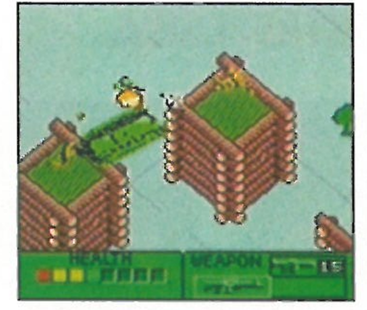


Este segundo "abordaje" de la serie «Army Men» a Game Boy Color nos ha dejado francamente sorprendidos, porque resulta muy superior a su antecesor y demuestra estar mucho más cuidado en su programación.
La idea sigue siendo la misma: atravesar diversos mapas llenos de enemigos disparando sin parar. Sólo que esta vez el movimiento del soldado resulta mucho más ágil y sencillo, aunque sigue siendo un tanto cansado para los dedos al cabo de un rato. La parte gráfica también ha salido muy beneficiada, con escenarios más amplios, y cuyos elementos presentan más detalle. Por último, el planteamiento de las misiones, dentro de su sencillez,



está más estructurado, y además se ha incluido un modo cooperativo mediante cable link con dos modalidades de juego. En fin, que esta secuela es lo que el primer «Army Men» no pudo ser: un juego sencillo, de duración aceptable, con buen apartado técnico y bastante divertido. No es un juego genial, pero desde luego os vais a entretener con él y sus "soldaditos".





Entre todas las mejoras de esta secuela destaca la jugabilidad.



Gráficos:	80
Sonido:	78
Jugabilidad:	79
Diversión:	80

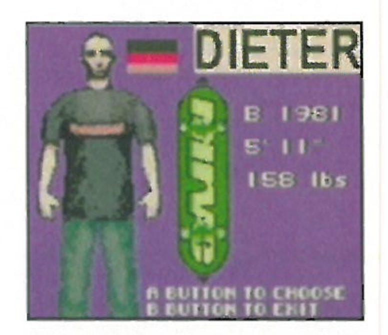
Valoración 80

- Tipo: **Skateboarding**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

El alumno aventajado de Tony

MTV SKATERBOARING

Tras la decepción que supuso la versión portátil de «Tony Hawk», THQ da una lección al "maestro" con un juego de skate para GBC totalmente sorprendente.
Lo primero que llama la atención es la perspectiva isométrica elegida por los programadores, todo un acierto que deja en pañales a las vistas cenitales y laterales de «Tony Hawk». Y es que las pistas, aunque repiten continuamente los mismos elementos, sí consiguen que podamos desplegar una aceptable gama de movimientos con bastante parecido a los juegos de las consolas "grandes". Las barras permiten deslizamientos, las rampas nos elevan lo suficiente para realizar "tricks" en el aire, y además podemos ejecutar movimientos con el monopatín parado. Ademas, tenemos varias rutas internacionales a seguir y varios monopatines para elegir. Como única pega se le puede achacar la dificultad para cambiar de dirección rápidamente a la hora de enfrentar un obstáculo, lo que nos hace dar vueltas y perder tiempo antes de encararlo.
En fin, que aunque el "skate portátil" dará más de sí con el tiempo, éste es el primer juego que ofrece una buena muestra de sus posibilidades en GBC.





La perspectiva isométrica consigue más sensación de realismo que la vista cenital de «Tony Hawk»



Gráficos:	80
Sonido:	75
Jugabilidad:	80
Diversión:	82

Valoración 81

ESTE MES DE REGALO:

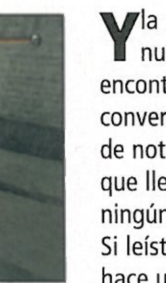


YA A LA VENTA POR SÓLO 375 PTAS.

Kalisto no ha querido privar a los usuarios de Dreamcast de tener que limpiar la pantalla de su televisor de las "salpicaduras rojas" producidas por este salvaje beat'em up proveniente de PSX. La pregunta es: ¿añade algo nuevo a la versión anterior?

Pesadilla sólo para adultos





Y la respuesta es que nuevamente nos encontramos con una conversión directa de un juego de notable éxito en PlayStation que llega a Dreamcast sin ningún cambio de importancia. Si leísteis el comentario de PSX hace unos meses, comprobaréis simplemente mirando las pantallas que las mejoras gráficas son casi inapreciables.

Tan sólo se nota una mayor iluminación en los escenarios (cosa que por otra parte le resta parte de atmósfera al juego) y cierto efecto de satinado en los pixels, gracias al filtrado de texturas de Dreamcast.

Por lo demás, tanto en jugabilidad como en el resto de apartados, estamos ante el mismo beat'em up violento y dirigido exclusivamente a jugadores adultos, debido a la crudeza con que se desarrollan sus continuos combates.

Para refrescaros la memoria, os contaremos que se trata de manejar a un tipo llamado Wallace que acaba de escapar de un manicomio y busca vengarse del brujo maníaco Adam Crowley, que ha colocado en su camino a centenares de monstruos con bastante mala idea. Utilizando un hacha tenemos que abrirnos paso por ocho enormes niveles donde la ambientación ominosa y terrorífica es la nota predominante: cortinas que se mueven con el viento, cadenas colgando, el ruido de un grifo que gotea en medio del silencio...

Es sin duda el punto fuerte de este juego, que se complementa con un sistema de control muy sencillo, aunque un tanto brusco en los movimientos. Estos dos elementos hacen que el juego resulte muy adictivo, y que lo podamos considerar como uno de los mejores representantes de su género.

Sin embargo, aplicando el criterio que venimos siguiendo de no conformarnos con conversiones "tal cual" (pensad que tenéis el mismo juego en una consola con más de cinco años), no podemos puntuarlo igual de bien que el de PSX, aunque sí os lo recomendamos, (siempre y cuando tengáis más de 18 años).

Rubén J. Navarro





- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Kalisto**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

"Fatalities" para unos y para otros





Si los combates ya resultan truculentos de por sí (con desmembramientos de los zombies y similares), esperad a ver los "fatalities" que se usan para rematar a los enemigos. Lo malo es que ellos pueden hacer lo propio con el pobre Wallace...



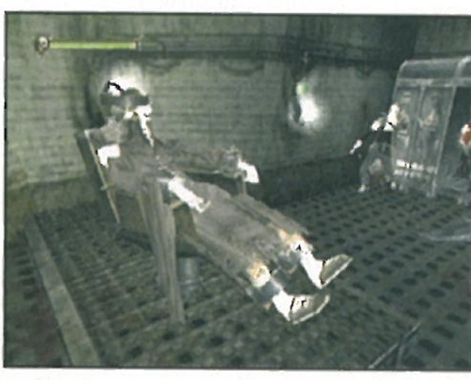
El diseño laberíntico de los niveles y la búsqueda de puertas secretas añade un pequeño toque de aventura a este beat'em up puro.

Alternativas:

No hay demasiado donde escoger: «Dragon's Blood», «Fighting Force 2» y «Soul Fighter» son por ahora las alternativas. Si no tenéis 18 años, cualquiera puede ser una buena elección.







Además del hacha, dispondremos de numerosos ítems mágicos con los que eliminar a los enemigos, junto a una segunda arma, esta práctica pistola.

Esta versión para DC resulta IDÉNTICA a la de PSX, con la misma DIVERSIÓN, pero sin ningún tipo de mejora gráfica o jugable.



Al entrar en la "Sala de Terapia" del menú inicial podremos practicar los escasos combos de ataque con unos zombies "sparring" sin temor a perder fluido rojo.

Monstruos sacados de tus peores pesadillas







Esta es una muestra de los más de treinta tipos de aberrantes criaturas creadas por Crowley: zombies de todos los tamaños, felinos, vampiros, y un sinfín más.

Gráficos: 75

Está bien, pero, como ocurrió con «Tomb Raider» o «Soul Reaver», no basta con suavizar las texturas y ofrecer el mismo apartado gráfico (manteniendo incluso un "clipping" flagrante en algunos momentos). Hay que exigirle más a una consola capaz de procesar algo como «Shenmue».

Sonido: 89

Nos gustan los ecos de pisadas resonando por interminables pasillos, los gruñidos guturales de los monstruos, la inquietante y ligerísima música de fondo... Perfecto para la atmósfera de terror que rezuma el juego.

Jugabilidad: 84

Su sencillez de control es una gran baza, pese a que el repertorio de combos no es muy amplio. Algunas imperfecciones a la hora de nadar y subir escaleras le restan un par de décimas.

Diversión: 85

Son ocho niveles larguísimos, con mucha variedad de monstruos y un tipo de acción muy "morbosa" para los que le guste y tengan edad suficiente. Muy entretenido.

Opinión:

Recalcando nuevamente que se trata de un juego exclusivo para mayores de 18 años, estamos ante un gran beat'em up que tiene como puntos fuertes su sencillez de control y, sobre todo, su capacidad para sumergirnos en una intensa atmósfera de terror. Sin embargo, que sea idéntico a la versión de PlayStation le resta muchos enteros, porque a Dreamcast hay que exigirle mucho más técnicamente.

Valoración 79

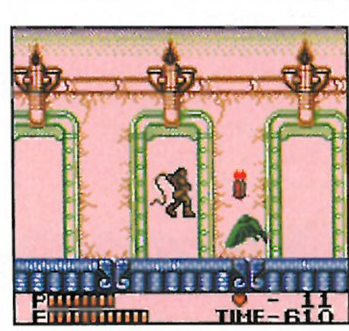
- Tipo: **Varios**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Mirando hacia el pasado

KONAMI GBC Vol. 4

Konami continúa en su propósito de rescatar "viejas glorias" y convertirlas para Game Boy. Vamos ya por el cuarto volumen de la serie y volvemos a encontrarnos con el problema de siempre: juegos que en su momento nos deleitaron al máximo en sus respectivos sistemas no brillan hoy como antaño. En concreto, aunque no hemos podido evitar soltar una lagrimita al jugar con Antartic Adventure (que tiempos aquellos los del MSX, sniff...), porque el simpático pingüino ya no logra más que hacernos esbozar alguna sonrisa. Igual ocurre con Yie Ar Kung Fu, para el que encontramos al menos media docena de juegos de lucha que hacen que parezca prehistórico. Los otros dos juegos que completan el cartucho, Gradius 2 y Belmont's Revenge (de la saga Castlevania), logran acusar menos el paso del tiempo, pero en conjunto la cosa queda bastante desequilibrada. A nosotros nos ha hecho mucha ilusión volver a ver estos juegos tras tantos años, pero sólo podemos recomendar este cartucho a nostálgicos empedernidos, coleccionistas o interesados en conocer la historia de una de las mejores compañías de videojuegos del mundo. A los demás, les recomendamos adquirir algún juego más actual.







La mecánica de Antartic Adventure se nos antoja demasiado simple y repetitiva para los tiempos actuales.



Gráficos:	68
Sonido:	60
Jugabilidad:	75
Diversión:	65

Valoración 65

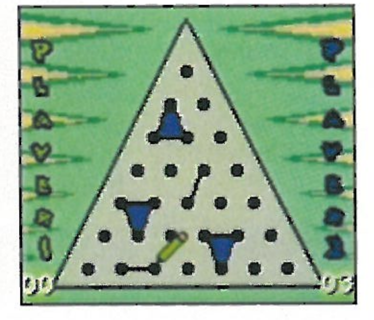
- Tipo: **Puzzles**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Juegos de toda la vida

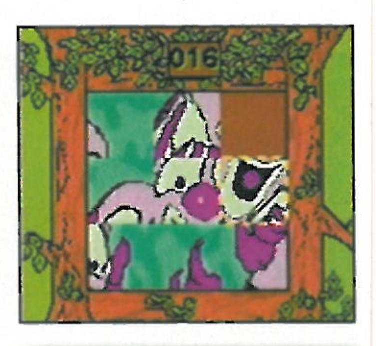
GAMES

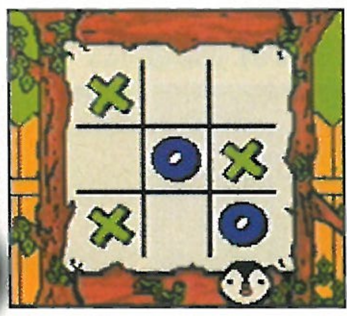






Este curioso título de 3D0 viene a sumarse a la ola de recopilaciones de juegos de "darle al coco" que invaden GB. Tenemos «Puzzle Collection EP» de Microsoft, «Puzzled» de Swing y ahora este «Games Frenzy», que nos parece con diferencia el mejor de los tres. La gracia de este cartucho está en que recopila tres de los juegos de mesa más famosos de la historia: el ahorcado, las tres en raya y las damas. También hay otros modos bastante interesantes, como el que consiste en que rellenar más triángulos que el rival a base de dibujar líneas, otro de puzzles con diversas ilustraciones, además de la posibilidad de jugar a todos ellos a dos jugadores mediante cable link. El único problema está en el ahorcado, ya que al estar sin traducir, hay que adivinar palabras en inglés. Por lo demás, la cosa se completa con otros juegos de mesa desconocidos, pero desde luego, por los que hemos citado antes, bien merece adquirirlo.





Gráficos:	70
Sonido:	65
Jugabilidad:	83
Diversión:	84

Valoración 79

puedes jugar con las manos o

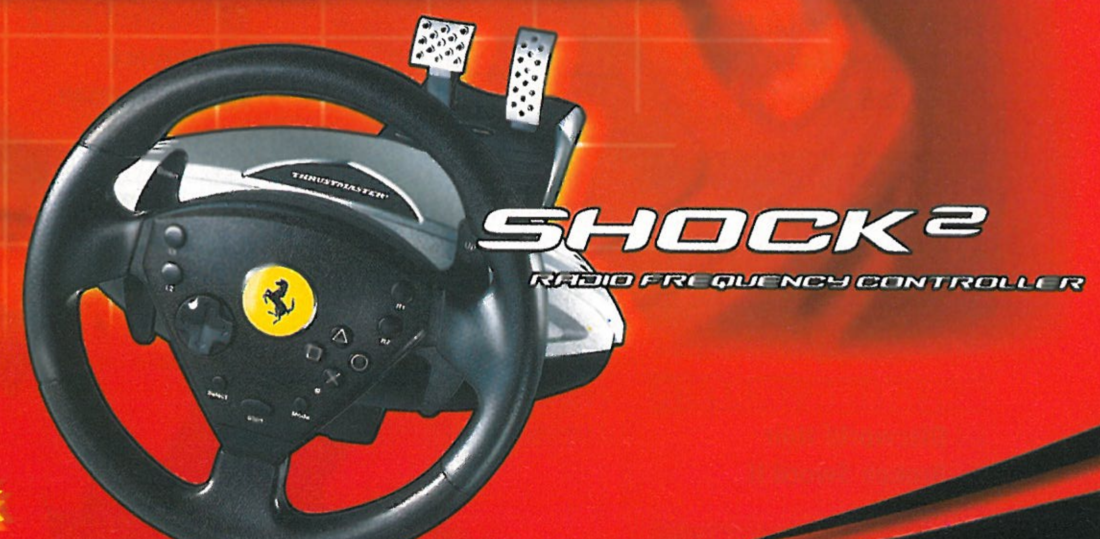
¡SENTIRLO EN TU CUERPO!





para todos los juegos de Snow&Skate&Surf

360modena
RACING WHEEL



DUAL SHOCK

PlayStation 1, 2 y PS1

THRUSTMASTER®



Los recomendados

PLAYSTATION

ACCIÓN
1 Syphon Filter 2
2 Driver
3 Jedi Power Battles

LUCHA
1 Tekken 3 (Platinum)
2 Rival Schools
3 Soul Blade (Platinum)

PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 3
2 Rayman 2
3 Abe´s Exoddus

SHOOT'EM UP
1 Quake II
2 Medal of Honor
3 Armorines

FÚTBOL
1 FIFA 2000
2 ISS Pro Evolution
3 Esto es fútbol

AVENTURA
1 Metal Gear Solid
2 Resident Evil 3 Nemesis
3 Resident Evil 2 (Plat.)
4 Tomb Raider: TLR

ROL
1 Final Fantasy VIII
2 Final Fantasy VII (Plat.)
3 Vagrant Story

AVENTURA GRÁFICA
1 Discworld Noir
2 Broken Sword II

DEPORTIVOS
1 NBA Live 2000
2 KO Kings 2000
3 I. Track & Field II

ESTRATEGIA
1 Red Alert
2 Theme Park World
3 Front Mission 3

VELOCIDAD
1 Gran Turismo 2
2 Colin Mcrae 2
3 World Touring Cars

VARIOS
1 Beatmania
2 Tony Hawk´s 2
3 Manager de Liga



El famoso patinador ha encandilado a todo el mundo con su divertido y espectacular juego.

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 2
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 Ridge Racer 64
2 Star Wars: Racer
3 F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 Turok 3

DEPORTIVOS
1 1080º Snowboarding
2 I. Track & Field
3 NBA Jam 2000

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Donkey Kong 64
3 Rayman 2

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party
3 Pokémon Snap



Una vez más. los Pokémon consiguen triunfar con un juego diferente, pero irresistiblemente divertido.

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME





POKÉMON SNAP

GAME BOY

PLATAFORMAS
1 Mario Bros DX (Color)
2 Wario Land 3 (Color)
3 Rayman

ACCIÓN
1 Metal Gear Solid
2 Perfect Dark
3 Turok 3

ROL
1 The Legend of Zelda (Color)
2 Pokémon Azul, Rojo y Amarillo
3 Conquer´s Pocket Tales (Color)

VELOCIDAD
1 Top Gear Rally 2 (Color)
2 F-1 WGP II (Color)
3 Wacky Racers (Color)

FÚTBOL
1 Ronaldo V-Football
2 Barça Football (Color)

LUCHA
1 Street Fighter Alpha
2 X-Men
3 Killer Instinct

DEPORTIVOS
1 All Star Tennis (Color)
2 Ready 2 Rumble (Color)
3 Track & Field II (Color)

AVENTURA
1 Tomb Raider
2 Mission: Impossible
3 Quest for Camelot (Color)

VARIOS
1 Tetris (Color)
2 Game & Watch Gallery 2 (Color)
3 Pacman (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON AZUL, ROJO Y AMARILLO
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER

DREAMCAST

AVENTURA
1 R.E. Code: Veronica
2 Shadowman
3 Tomb Raider IV

LUCHA
1 Soul Calibur
2 Dead or Alive 2
3 Marvel vs Capcom 2

DEPORTIVOS
1 Virtua Tennis
2 NBA 2K
3 WWS Euro Edition

PLATAFORMAS
1 Sonic Adventure
2 Rayman 2

VELOCIDAD
1 V-Rally 2 Expert Edition
2 Sega Rally 2
3 Star Wars: Racer

«Racer» también demuestra en DC que la velocidad de calidad no es sólo cosa de coches.

VARIOS
1 Chu Chu Rocket!
2 Space Channel 5



Mizuguchi muestra su genio en este sensacional juego musical con el que bailaréis como locos.

ACCIÓN
1 Crazy Taxi
2 The House of the Dead 2
3 Soul Fighter

ROL
1 Silver

Imprescindibles
- CRAZY TAXI
- CHU CHU ROCKET!
- NBA 2K
- RAYMAN 2
- R. E. CODE: VERONICA
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- V-RALLY 2 E. E.
- VIRTUA TENNIS
- SILVER

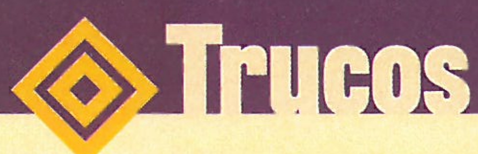
La compra del mes

PLAYSTATION: Las opciones sin múltiples este mes. Si os gusta el rol y el terror, **«Kouldelka»** es vuestro juego, para acción y suspense tenéis **«Tenchu 2»** y si lo vuestro son los deportes alternativos, no dejéis de probar **«Tony Hawk 2»**.

DREAMCAST: Nuestro consejo particular, a poco que seáis aficionados a la música, es que os hagáis con **«Space Channel 5»**, seguro que no os decepciona. Después, en el subgénero de la velocidad futurista, podéis probar con **«Star Wars: Racer»** ,una opción imprescindible si sois fans de las películas.

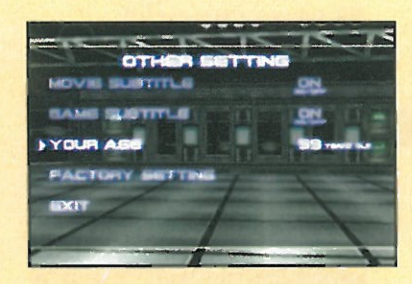
NINTENDO 64: Una vez más, el fenómeno Pokémon acapara la atención en esta consola, esta vez con el juego **«Pokémon Snap»**, una propuesta diferente pero enormemente adictiva, sobre todo si ya estáis inmersos en el alucinante mundo de estos monstruitos.

GAME BOY: Hay dos títulos este mes de géneros muy especiales que no debéis pasar por alto si os va su estilo. **«Barça Manager»** es el primer Manager portátil, y **«Heroes of M & M»** se revela como un gran juego de estrategia.



DEAD OR ALIVE 2

El nuevo aspirante a convertirse en el rey de la lucha ha entrado con fuerza en el creciente catálogo de Dreamcast, y como sabemos que tarde o temprano caerás en sus redes te hemos preparado una lista con algunos secretos.



NUEVA INTRO:

Para disfrutar de la intro original debes seguir varios pasos. El primero de ellos es dirigirte al apartado "Other" que encontrarás en las opciones del menú principal para seleccionar una edad superior a 20 años. Con este cambio de edad, empieza una partida en el modo Survival y haz todo lo posible para quedar clasificado entre los 10 mejores del ranking. Cuando llegue la hora de registrarte, introduce REALDEMO como nombre y graba la partida. Ahora si vuelves al menú principal verás la nueva intro, en la que la exuberante Kasumi aparece como su madre la trajo al mundo (o bueno, casi, casi).



"MALDITA" EDAD:

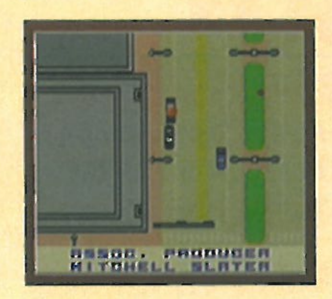
Otro de los secretos más llamativos del juego es la posibilidad de aumentar la edad de las luchadoras hasta 99 años. Con esto conseguirás que las "domingas" de nuestras chicas se vuelvan más fláccidas, poniendo en serio peligro la integridad física del oponente. El que avisa...

ZOOM:

Si quieres mover la cámara que enfoca a los luchadores en la pose del triunfo mantén presionado el botón X y muévela libremente. También puedes acompañar a este movimiento con un zoom pulsando X+Y o X+A.



DRIVER



La portátil de Nintendo ha sido la última en apuntarse a la "drivermanía", una moda en absoluto pasajera que en lugar de perder fuelle va a verse reforzada por la inminente llegada de la segunda entrega. Antes de que esto ocurra, inserta el cartucho y disfruta de estos códigos:

MIAMI

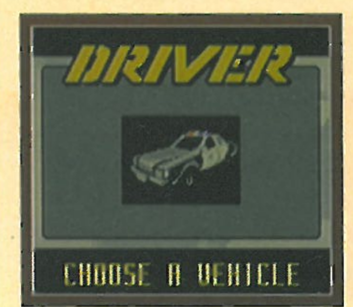
Nivel	Password
1	Cara, Cara, Cara, Cara
2	Rueda, Placa, Cono, Sirena roja
3	Stop, Llave, Llave, Sirena azul
4	Cono, Cono, Cono, Placa
5	Llave, Sirena roja, Sirena roja, Stop
6	Llave, Placa, Rueda, Sirena azul
7	Placa, Cono, Placa, Sirena roja

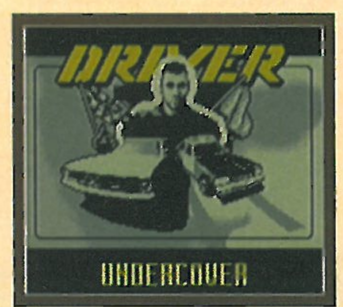
LOS ANGELES

Nivel	Password
1	Sirena roja, Placa, Llave, Rueda
2	Cono, Sirena azul, Sirena roja, Sirena roja
3	Placa, Placa, Stop, Cono

NUEVA YORK

Nivel	Password
1	Sirena azul, Llave, Llave, Llave
2	Stop, Rueda, Sirena roja, Placa
3	Llave, Placa, Placa, Cono
4	Sirena roja, Sirena azul, Sirena roja, Sirena azul
5	Rueda, Llave, Cono, Stop





GRIND SESSION





El rival más temido de Tony Hawk ya está entre nosotros, y antes de que te pille desprevenido es conveniente que eches un vistazo a este truco. Estamos seguros de que nos lo agradecerás.

TODOS LOS TRUCOS:

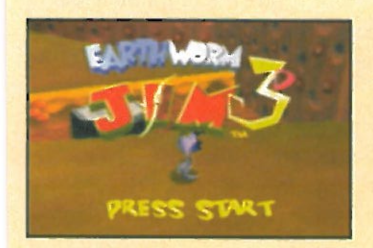
Para acceder a los trucos, haz una pausa durante el juego y pulsa Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha.

EARTHWORM JIM 3D

Nuestro entrañable gusano está paseando su esperpéntico palmito por Nintendo 64. Sí, como lo oyes, lo que pasa es que a utilizado un truco que le ha hecho tan, tan pequeño, que nadie le reconoce. ¿Que no te lo crees?, pues pruébalo tu mismo para salir de dudas. ¡A ver si ahora puedes coger todos los ubres de vaca!

JIM EN MINIATURA:

Sabemos que este truco ha levantado tu curiosidad, y es que ver a Jim de esta guisa es algo que no pasa todos los días. Para activarlo, dirígete al menú principal y mantén presionado el botón Z a la vez que pulsas C-Arriba, C-Abajo, Izquierda.





STRIDER 2



El regreso de este clásico de los 16 bits ha supuesto todo un acontecimiento para los nostálgicos, y como era de esperar también viene acompañado por su correspondiente dosis de trucos. Que los disfrutes.

MODO TRUCOS:

La forma de acceder a los trucos no es muy sencilla que digamos. En primer lugar tienes que terminarte Strider 1 para desbloquear las opciones "Player Set-up" y "Stage Select", que aparecerán en el menú principal. Una vez completado, además de seleccionar el nivel podrás elegir nuevas indumentarias, habilidades y opciones para el personaje protagonista.





PROTECCIÓN ILIMITADA:

Pero si lo que quieres es que el campo de protección sea ilimitado, debes completar Strider 2 jugando con Strider Hien, un personaje oculto. Para desbloquear a Hien simplemente tienes que terminarte Strider 2 con cualquier otro personaje.

NIVEL OCULTO:

Para disfrutar de este nuevo nivel solo tienes que cumplir un requisito: terminarte Strider y Strider 2.

TRUCOS A LA CARTA

ROBERTO GÓMEZ (SEVILLA)

*Hola a todos, soy Roberto y os escribo desde Sevilla para ver si me podéis dar algún truco para el **Tenchu** de Playstation. Gracias por todo y felicidades por llevar más de cien meses al pie del cañón.*

Como pensamos que el truco para elegir nivel es el más te ayudará a completar el juego, dirígete a la pantalla de selección de misión y mantén presionado R1 a la vez que pulsas Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha.

ALFONSO LÓPEZ (MADRID)

*Saludos, me llamo Alfonso y os mando este email por que estoy atascado en el **Tomb Raider 3** de Play. Me han hablado de que existe una combinación de movimientos que permite avanzar de nivel, ¿Es eso cierto?. Gracias.*

La combinación a pulsar es L2, R2, L2 x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2 x4, R2, L2, R2 x4, L2. Ten en cuenta que para que funcione correctamente debes introducirla rápidamente y sin pausar el juego.

LAURA MARTÍN (LA CORUÑA)

*Hola, soy Laura y os mando esta carta por que no consigo pasarme el **Buggs Bunny** de Playstation y lo he dejado abandonado por pura desesperación. Aunque digáis que soy una tramposa, ¿Hay alguna forma de ver el final sin terminarme el juego?. Gracias y hasta otra.*

Puedes estar tranquila, que nadie ha dicho que eres una tramposa (ejem..). Para ver la secuencia final del juego tienes que pulsar X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Círculo, Círculo, Cuadrado.

Ahora ya sabes mejor por qué llaman a Bugs Bunny "el conejo de la suerte"...

ANÓNIMO

*¡Hola amigos de Hobby!, os escribo por si tenéis algún truco para el **Road Rash** de Nintendo64, es que me tiene muy enganchado últimamente y todavía no conseguido terminármelo. Gracias.*

Pues que quieres que te digamos, que tus peticiones son órdenes para nosotros (pero bueno, tampoco te pases, ¿eh?). Para hacerte con todas las motos y circuitos tienes que pulsar C-Arriba, C-Izquierda, C-Izquierda, C-Derecha, L, R, C-Abajo, Z desde el menú principal.

RAFAEL SALA (GRANADA)

*¡Que tal familia!, me llamo Rafa y mi petición es la siguiente: ¿Tenéis algún truco para el **Worms** de Play? La verdad es lo he intentado todo pero sigo atascado en uno de los niveles. Espero vuestra respuesta.*

Amigo Rafa, vete preparando por que con este truco podrás tener bombas ilimitadas, ¿A que suena bien, eh? Para activarlo, dirígete a la pantalla de opciones de las armas y pulsa Abajo, Derecha, X, Cuadrado x2, X, Cuadrado x2, X, Cuadrado x2.

SERGIO SEGARRA (BARCELONA)

*Hola, soy Sergio y os escribo por si me podéis dar algún código para el **Armorines** de N64, y a ser posible que entre ellos esté el del último nivel. Gracias por adelantado y, ¡chapeau! por vuestra revista.*

Aquí tienes algunos códigos... y tranquilo, que entre ellos se encuentra el del último nivel. Nivel 2: PNTNNP, Nivel 4: SPLGZW, Nivel 6: PSQQLW, Nivel 8: VKPDMX, Nivel 10: PVBWGJ.

Estos trucos son el sueño de cualquier equipo de fumigación. Prueba con las cucarachas de la cocina...



ROADSTERS



Tener un descapotable siempre ha sido el sueño de cualquier mortal. Pues ahora, y por cortesía de Titus, podrás ver cumplido tu sueño acompañado, eso sí, de un surtido de los mejores trucos.

DINERO FÁCIL:

Este es el modo más rápido de embolsarte un millón de dólares. ¿Qué como conseguirlo? Pues introduciendo EasyMoney como nombre de conductor. Así de sencillo.



TODOS LOS COCHES:

Seguro que este es el truco que estabas esperando. Para acceder a todos los coches y circuitos solo tienes que introducir Gimme ALL como nombre de jugador.

VOCES DE HELIO:

Sí, esa voz de "pito" que tantas carcajadas levanta es la que tendrán los organizadores de la carrera si activas este truco. Para ello solo tienes que introducir Smurfing en la pantalla donde se crean los nuevos conductores.

RUEDAS LUMINOSAS:

Si introduces la palabra Skywalker como nombre de conductor verás como las ruedas de los coches se mostrarán con un brillo más intenso.

MODO ESPEJO:

Como en todo arcade de carreras que se precie, el modo espejo estará a tu disposición siempre y cuando introduzcas Anyway como nombre de jugador.

RUEDAS GRANDES:

Todos y cada uno de los descapotables podrán disponer de un juego de neumáticos de grandes proporciones. Para probarlos, introduce Big Wheels como conductor.

MÁS DINERO:

Si el millón de dólares recibido anteriormente te sigue pareciendo insuficiente, no dudes un instante en introducir fastBUCKS para aumentar tus ganancias.

NUEVA CÁMARA:

Además de las cámaras disponibles en el juego, existe una vista aérea que te mantendrá informado de los movimientos que se produzcan en la cabeza de la carrera. Para activarla simplemente tienes que introducir Chopper como nombre de conductor.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

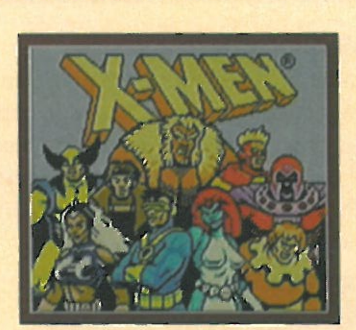


Todos los ases del motocross se han reunido en este compacto para ofrecernos la cara más divertida de esta dura competición. Antes de activar los trucos primero tienes que ir a la pantalla de selección de evento. Desde allí, pulsa R1 para que aparezca la pantalla de trucos e introduce los siguientes códigos:

Motos gigantes	B1GB1K3S
Mini -motos	G14NTS
Saltar (L1)	H0P
Piloto fantasma	H34DL3SS
Gravedad lunar	M00N
Nuevas vistas	M0R3C4MS
Sin salidas de pista	N00FFTR4CK
Sin colisiones	N0CR4SH
Carrera en solitario	N0R1D3RS
Saltarse una carrera	SK1PP1NG0K

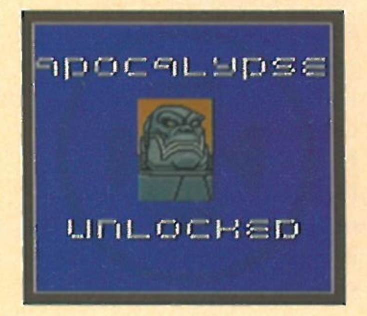
X-MEN: MUTANT ACADEMY

A pocos meses de su estreno en las salas de nuestro país, la Patrulla X se presenta en Gameboy convertida en un divertidisimo cartucho que amenaza con revolucionar el género de la lucha para esta consola.



APOCALYPSE:

Sí, has oído bien, Apocalypse será tuyo si desde la pantalla "press start" pulsas Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, B, A. Ya puedes machacar a gusto a Cíclope y compañía.



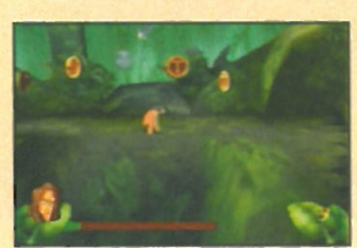




TARZAN







El rey de la selva está pidiendo a gritos una ayudita. Y que mejor forma de concedersela que utilizando este revolucionario truco, que entre otras cosas te permitirá atravesar la selva de punta a punta sin que ningún "animalito" salvaje se atreva a impedirtelo.

MENÚ TRUCOS:
Acceder a este submenú oculto es tan sencillo como ir al menú principal y pulsar Izquierda x2, Derecha x2, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba x2, Abajo x2. Una vez introducida la combinación dirígete a las opciones del menú principal para activar los trucos.

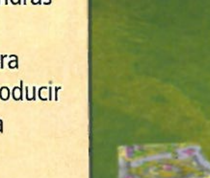
HOGS OF WAR



El gremio de los porcinos vive sobresaltado por las cruentas batallas que se están produciendo en su pestilente territorio. Pero estate tranquilo, que si piensas que ya has luchado lo suficiente puedes probar a introducir los siguientes códigos, que te darán acceso a todas las escenas cinemáticas, incluida la secuencia final.

SECUENCIAS FMV EXTRA:
Estas secuencias ocultas pueden ser tuyas si introduces WATTA PORK como nombre de jugador.

TODAS LAS SECUENCIAS:
Con este truco si que tendrás a tu alcance todas las secuencias del juego. Para ello, solo tienes que introducir como nombre la palabra PRYING PIGS.



NUEVO EQUIPO:
Disfrutar de un nuevo equipo de porcinos es tan sencillo como introducir MARDY PIGS como nombre.

TRUCOS A LA CARTA

ELISA ÁLVAREZ (CÁCERES)
*Hola, me llamo Elisa y me gustaría saber si existe algún truco para el **Zombie Revenge** de Dreamcast, que os aseguro que desde que jugué en las recreativas con un amigo, los dos estamos viciadísimos. Gracias por adelantado.*
Pues sí, existe un truco que te permite elegir el nivel. Para activarlo solo tienes que seleccionar el modo lucha y pulsar el botón A mientras mantienes presionado Start. Ahora aparecerá una pantalla oculta en la que podrás seleccionar uno de los 7 niveles del juego.

VICENTE VIDAL (ALMERÍA)
*Que tal, soy Vicente y os escribo por que no consigo terminarme el **Turok Rage Wars** de Gameboy. ¿Tenéis algún truco?, lo necesito urgentemente. Gracias.*
Todo lo que podemos hacer por ti, que no es poco, es ofrecerte dos códigos que te ayudarán a completar el juego. El de las vidas infinitas es NTMNPPD y el de la munición ilimitada es SPRDTD. Esperamos que puedas sacarle el máximo partido.

FERNANDO CUESTA (GERONA)
*Buenas consoleros y consoleras, os escribo por que estoy buscando desesperadamente trucos para el **Pandemonium 2** de Playstation. Si me podéis dar alguno os estaría muy agradecido. Gracias por todo.*
Los siguientes códigos los tienes que introducir desde la pantalla de password. Invencible: NEVERDIE, Seleccionar nivel: GETACCES, Armas: MAKMYDAY, Salud: HORMONES, Vidas extra: INMORTAL. La verdad es que el juego es más divertido así.

RICARDO (MADRID)
*Hola amigos de Hobby Consolas, soy Ricardo y me gustaría que me dijéseis algún truco para el **V-Rally 99** de Nintendo 64. A ver si con vuestra ayuda consigo terminarme el juego de una vez. Gracias por anticipado.*
Para acceder al menú de trucos de este maravilloso juego tienes que presiona L+R, Izquierda -C, Derecha -C, L+R y Start cuando aparezca el mensaje "Press Start". Ahora mantén presionado el botón Z y pulsa varias veces L hasta que aparezca el nuevo menú.

JAVIER MERINO (HUESCA)
*Que tal, soy Javi y antes que nada me gustaría felicitaros por la revista. Ahora, y si no es mucho pedir, os agradecería mucho si me dais algún truco para el juego **Xena: la princesa guerrera** de Play. Gracias.*
El truco que te ofrecemos a continuación te permite ser invencible, algo que te ayudará a completar este nivel que tantos quebraderos de cabeza te ha dado. Para activalo solo tienes que pulsar Arriba x4, Círculo, Cuadrado, Arriba, X, Derecha, Izquierda.

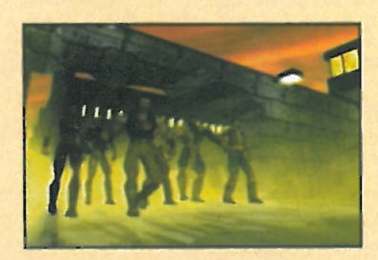
DANIEL (TOLEDO)
*Hola a todos, mi nombre es Dani y estoy buscando trucos para el **Ninja: Shadow of Darkness** de Playstation. Por cierto, es un juegazo que se lo recomiendo a todos los que les gusten las artes marciales. Hasta otra, consoleros.*
A ver, a ver....si, aquí tenemos un truco para ser invencible que seguro que te va a entusiasmar. ¿A qué esperas? Haz una pausa durante la partida y presiona L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado.



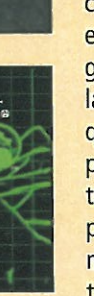


X-MEN
MUTANT ACADEMY
CONCURSO
ADÉNTRATE EN EL MUNDO X-MEN Y DESCUBRE A SEIS DE SUS COMPONENTES EN NUESTRO CONCURSO MUTANTE
T H E B E A S T A W
C T S T O R M T O R
Y A S I R M O L R F
C M E J I N V S T K
L O N E O E E F I P
O N C S R Y N O B I
P Ñ H I S K O X M E
S O N G E L M Z A T
G E P O M E T E G U
O T E N G A M I M X
WOLVERINE
CYCLOPS
MAGNETO
THE BEAST
STORM
GAMBIT
SORTEAMOS 20 JUEGOS
X-MEN MUTANT ACADEMY
MARVEL
ACTIVISION
PlayStation
www.activision.com
www.marvel.com
ACTIVISION
MARVEL
PlayStation
PROEIN
CAPCOM
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " X-MEN ".
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTE que ganarán el juego X-Men para Psx. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Septiembre hasta el 26 de Octubre de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Octubre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Diciembre de la revista Hobby Consolas.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Proein y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE / APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
TELÉFONO:
CP:
RESPUESTAS: 1:
2:
3:
4:
5:
6:

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES









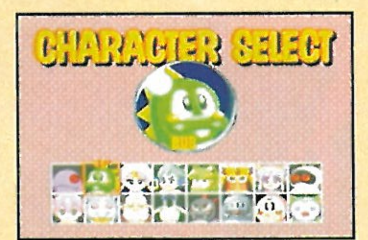
El torneo de lucha más salvaje de la historia vuelve a Playstation convertido en un atractivo beat 'em up. Si eres de los que quieren disfrutar a tope de este juego solo tienes que prestar atención al truco que te ofrecemos a continuación.

MODO TRUCOS:
Para tener acceso a la modalidad de trucos tienes que terminarte el juego en cualquier nivel de dificultad excepto en el fácil. Luego, graba la partida y selecciona la opción "Game settings" que aparecerá el menú principal para activar los trucos. Por último, carga la partida anterior para obtener munición extra, combos y todas las armas.

BUST A MOVE 4



Nadie podía imaginar que lanzar pelotitas de colores fuese tan divertido, y es que eso de tenernos enganchados horas y horas a la consola es algo que se agradece. Pero no pienses que ahí acaba todo, por que con estos trucos la cosa puede alargarse mucho, pero que mucho más. ¡A jugar!





PERSONAJES:
Jugar con nuevos personajes era algo impensable... hasta ahora, ya que si pulsas Derecha x2, X, Izquierda x2 desde la pantalla <Press Start> podrás elegir al personaje que más te venga en gana.

NUEVOS PUZZLES:
Repite la operación del truco anterior, pero esta vez pulsa X, Izquierda, Derecha, Izquierda, X. Ten en cuenta que este truco solo funciona en el modo arcade.

MAKEN X

Parece que la sequía de shooters que está sufriendo Dreamcast actualmente ha llegado a su fin, y decimos esto por que Activision no se lo ha pensado dos veces y ha decidido entrar por la puerta grande con esta sensacional apuesta. A ver si cunde el ejemplo.

TODAS LAS ARMAS:
Conseguir todas las armas es sencillo, basta con pausar el juego y pulsar Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, B, L, R, A, Derecha, X, B, Izquierda, R, Y, Arriba. Sí, ya sabemos que es una combinación larga, pero el que algo quiere algo le cuesta, majete.





INVENCIBILIDAD:
Si quieres que todos los disparos y explosiones se conviertan en caricias, haz una pausa durante la partida y pulsa Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, L, A, X, Izquierda, R, B, Y, Arriba, L, A, Abajo.

PAUSA LIMPIA:
Todos los detalles que esconden los escenarios pueden ser vistos en todo su esplendor con este truco. Para activarlo, solo tienes que pulsar X+Y con el juego pausado.



RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Una vez más, los rascacielos vuelven a recibir la visita de sus más temidos inquilinos. Para que puedas disfrutar al máximo de este divertido juego aquí te ofrecemos todos los personajes ocultos.







RALPH:
Este nuevo monstruito estará disponible si introduces LVPVS como código.

ALIEN:
En cambio, este personaje será seleccionable introduciendo B1G4L.

GEORGE:
Introduce SM14N como password.

LIZZIE:
Si quieres desbloquearle tienes que introducir S4VRS.

MYUKUS:
Para este personaje, el código es NOT3T.

Ahora, las revistas tienen premio



PREMIOS DE REVISTAS ARI 2000

La Asociación de Revistas de Información convoca los Premios de Revistas ARI 2000, a la excelencia editorial, dirigidos a todas las publicaciones y profesionales que desarrollan una labor creativa en el medio revistas dentro del ámbito nacional.

El plazo de presentación de candidaturas finaliza el 30 de septiembre de 2000

La excelencia editorial

PATROCINADOS POR





QUEBECOR PRINTING IBERICA



EL MAYOR PROVEEDOR DE REVISTA



Solicitar las bases en: ARI, Claudio Coello, 98. 28006 Madrid.
Telfs.: 91 585 00 38-41-42. Fax: 91 585 00 39
Correo-e: revistas_ari@navegalia.com y bbertrand@navegalia.com
Internet: www.revistas-ari.com





Guías

Toda Europa vive consternada por el suceso: el tren en el que viaja el embajador francés junto a su familia ha sido secuestrado por un grupo terrorista ruso. La situación es crítica, y solo la actuación del teniente Morton ofrece un atisbo de esperanza.

Dispara tu adrenalina

chase the express

EL EXPRESO DE LA MUERTE

DISCO 1

1 - SAN PETERSBURGO, RUSIA

Esta trepidante misión da comienzo en la superficie del Blue Harvest, el expreso secuestrado por los terroristas. Una vez que tengas el control de Morton, tu primer objetivo es eliminar a tres enemigos para posteriormente entrar por la escotilla del vagón número 11. En esta nueva sala, recoge el botiquín que esconde el cadáver y baja por la escalera metálica para alcanzar el vestíbulo de este vagón. Desde este punto, entra por la puerta que está junto a la escalera y examina la caja que hay dentro del cuarto de baño, bien para depositar algún objeto o para grabar la partida, tu decides. Ahora encamina tus pasos hacia el pasillo del vagón 10 y, tras eliminar al terrorista, entra en el segundo compartimento para hacerte con la Unidad que hay sobre la mesa. Con este artefacto en tus manos, el siguiente paso es regresar al vestíbulo del vagón 11, donde tras entrar por la única puerta accesible llegarás a un nuevo pasillo. Cuando hayas liquidado al terrorista, examina los dos cuerpos sin vida y sube por la escalera que está situada al fondo del pasillo. En esta planta superior, si entras por la primera puerta que encuentres en tu camino encontrarás un cuerpo tendido en el suelo, que como era de suponer esconde un cargador para la pistola. Desde esta misma planta, dirige tus pasos hacia el bar y acaba con el terrorista que aparecerá por la espalda. Con la zona despejada, coloca la Unidad en la ranura que hay junto al pequeño montacargas y vacía el cargador de tu pistola contra la nueva pareja de enemigos. El siguiente paso es entrar en dicho montacargas, ya que es el único modo de acceder a la cocina (1). Aquí, pulsa el interruptor de la pared y recorre el ensangrentado pasillo hasta que entres en el congelador. En su interior debes realizar dos tareas, recoger la Tarjeta G que hay junto al empleado y pulsar el botón rojo para desactivar el sistema de refrigeración. Una vez hecho esto, se te presentará un nuevo objetivo: regresar al vagón 10, pero esta vez tienes que subir por las escaleras para dirigirte a la segunda planta. Junto a la puerta de los compartimentos VIP encontrarás un lector de tarjetas. Pues bien, utiliza la Tarjeta G en el lector y recorre el pasillo hasta que veas una puerta con un panel numérico (2). Introduce 1742 como clave de acceso y elimina al terrorista que hay dentro de este compartimento. Al aproximarte a la nueva puerta se activará una secuencia en la que, tras un disparo certero, liberarás al embajador. Recuerda este compartimento VIP, ya que más adelante te verás obligado a regresar. Finalizada la secuencia, recoge la Tarjeta B que esconde el terrorista muerto y abandona la zona VIP.


1



2

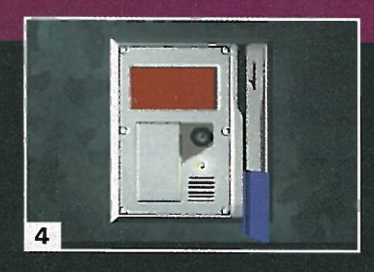
2 - NOVGOROD, RUSIA

Tras la charla con Roger, tu nueva tarea es regresar al vagón 11, donde tras recorrer el largo pasillo te toparás con un nuevo lector de tarjetas. Al utilizar la tarjeta recién obtenida en él ya no encontrarás ningún obstáculo que te impida llegar al vagón 12. Ya en su interior, sube por la primera escalera que encuentres y examina una de las esquinas del hall para recoger un botiquín. Al entrar por la única puerta accesible te verás las caras con una nueva pareja de terroristas. Cuando hayas limpiado la zona, recoge el cargador que habrá dejado uno de los terroristas al morir y entra por la puerta que está en el estrecho pasillo. Dentro de este pequeño cuarto, tu único objetivo es recoger el Disco de Sistema. Con este preciado disco en tu poder, atraviesa la zona de monitores y entra por la puerta que da acceso a la sala de control. Dentro de esta sala, utiliza el Disco de Sistema en el ordenador e introduce 12R01 como clave para desbloquear la otra puerta del hall. Completada esta tarea, regresa al hall de esta planta y aproxímate a la nueva puerta para ver una secuencia que tendrá a Christina como protagonista. Finalizada la secuencia, examina los objetos que hay sobre la mesa e inserta la Tarjeta B en el lector de tarjetas (3) para reescribir los datos. Ahora regresa a la planta baja del vagón y prepárate para la búsqueda de la familia del embajador. Esto no ha hecho más que empezar.


3

CONSEJOS A BORDO

1. Debido al escaso número de cargadores para la pistola, es muy aconsejable que examines todos los cadáveres, ya sean de terroristas o de empleados. En ocasiones, al realizar esta operación de rastreo, también puedes encontrarte con algún que otro botiquín, que tampoco te van a venir mal, ¿no?
2. Asegúrate de disparar siempre cuando el punto de mira esté visible. Dependiendo de la distancia, el punto de mira puede llegar a mostrarse de tres colores: amarillo, naranja y rojo, siendo este último el más dañino.
3. Utiliza con frecuencia los botones R1 y R2, ya que además de permitirte esquivar con gran facilidad los disparos de los terroristas, también te resultarán de gran ayuda para esconderte entre las cajas.
4. Si quieres estar informado de todo lo que rodea a este oscuro secuestro solo tienes que leer los diarios que se encuentran repartidos por los diferentes compartimentos del tren. Todos contienen valiosa información que no puedes dejar pasar por alto.
5. Trata de sorprender a los enemigos por la espalda, es la mejor forma de mantener intacto el contador de vida y de acabar con ellos cuanto antes.
6. Permanece atento a las llamadas por radio que irás recibiendo a lo largo de la misión, ya que en algunas se te informará de nuevos objetivos e incluso de los vagones a los que te debes dirigir. Toda ayuda es poca en esta difícil tarea de rescate.


4

3 - SMOLENSK, RUSIA

La cuenta atrás del explosivo colocado por los terroristas no te dará un segundo de respiro, así que muévete con rapidez y regresa a la planta baja del vagón. Aquí, elimina al terrorista y recorre el pasillo hasta que llegues a una puerta con un nuevo lector de tarjetas. Ya sabemos que no dispones de una nueva tarjeta, pero la Tarjeta B será válida para desbloquear la puerta (4). Como último paso, entra por dicha puerta y... disfruta de la animación.

4 - MINSK, BIELORUSIA

Una vez que hayas alcanzado el vagón 13, recorre el largo pasillo a la vez que entras en los compartimentos para recoger munición. Al fondo del pasillo encontrarás una escalera, sube por ella y entra en el cuarto de baño. Aquí, además de pulsar el interruptor rojo que hay en la pared, debes vaciar la bañera (5) de agua para encontrar la Llave Especial. No dudes un segundo en cogerla y abandona el baño para dirigirte al nuevo pasillo. Junto a una de las puertas encontrarás un panel numérico. Esta vez, introduce 2412 como clave de acceso y elimina al terrorista que hay en el interior de este compartimento. Si entras ahora por una nueva puerta liberarás a la mujer y a la hija del embajador. Cuando haya finalizado la extensa secuencia recuperarás el control de Morton en el techo del tren. Tu objetivo en este punto es acabar con los terroristas que se esconden detrás de las cajas y esperar a que se active la secuencia en la que un helicóptero aliado pondrá a salvo a la familia del embajador. Permanece atento a los acontecimientos, ya que entre tanto ajetreo, la hija del embajador te hará entrega de un Colgante de Oro. Recuperado el control de nuestro agente, vuelve a entrar en el vagón 13 y dirígete a la zona VIP donde anteriormente liberaste al embajador para llevarte una desagradable sorpresa. La animación no deja lugar a la duda: el embajador ha vuelto a ser secuestrado en extrañas circunstancias. Mason (6), su brazo derecho, te dirá que no sabe nada acerca del nuevo lugar donde le han recluido los terroristas.
Ahora, si abandonas la zona VIP verás una secuencia en la que se te encomendará la tarea de localizar la nueva ubicación del embajador. Para ello, dirígete al vestíbulo del vagón 11 y sube por la escalera metálica para volver a la superficie del tren. Ya en el exterior, salta por varios vagones y espera a que se active una nueva animación. Para continuar, utiliza la Llave Especial en la escotilla que tiene el piloto rojo y entra por ella para llegar a la sala de máquinas.
Aprovecha el momento en que los ejes se sitúen verticalmente para alcanzar el otro extremo de la sala, donde hallarás una nueva escalera metálica. Una vez que hayas llegado al vestíbulo del vagón 9, entra por la única puerta accesible para llegar a un nuevo pasillo. Al entrar por la primera puerta te toparás con el almacén de misiles, aunque deberás ignorarlo por el momento. Después de recorrer el largo pasillo llegarás a un nuevo vestíbulo. En esta zona, tras entrar por la puerta de la derecha se activará una secuencia en la que tendrás una conversación con un soldado


7

agonizante. Cuando el soldado haya muerto, recoge el Destornillador que hay sobre la mesa y vuelve a recorrer el pasillo anterior para entrar en el almacén de misiles.
En su interior, tu único (pero arriesgado) objetivo es utilizar el Destornillador en el panel trasero de uno de los misiles (7). Ahora dirígete al vestíbulo donde te encontraste con el soldado y entra por una nueva puerta para llegar al vagón 8. Nada más acceder no bajes la guardia, ya que tras eliminar a los terroristas que se esconden detrás de las cajas debes tirar de la palanca de la grúa, con el único propósito de levantar el contenedor. Con el pasillo desbloqueado, avanza unos metros y sube por la primera escalera que encuentres en tu camino. En esta planta superior, te verás las caras con un nuevo terrorista.
Con la situación controlada, no pierdas un segundo más, ya que tu nueva tarea es localizar el panel de emergencia que hay dentro de una de estas salas. Como primer paso, gira la llave que está insertada en él y examina el interruptor rojo cercano. Tras tirar de la palanca, actúa con rapidez y entra por la puerta para alcanzar una nueva sala de control. Aquí, simplemente examina los monitores para acceder al manual de instrucciones de la ametralladora.

5 - BARANAVICHY, BIELORUSIA

Con esta potente ametralladora (8) bajo tu control, apunta a los helicópteros enemigos y abre fuego hasta conseguir que dos de ellos se precipiten contra el terreno. El resto, al verse seriamente amenazados, emprenderán las maniobras de huída.


8



5


6

6 - LUBLIN, POLONIA

Una vez que haya concluido la nueva secuencia, contesta a la llamada telefónica y baja por las escaleras para regresar a la planta baja del vagón 9, lugar donde te reencontrarás con dos viejos conocidos, Christina y Mason. Durante la charla, Mason te entregará la Tarjeta R, que te resultará muy valiosa para continuar con la búsqueda del embajador.
Recuperado el control, da media vuelta y atraviesa el pasillo de las cajas para utilizar la Tarjeta R en el lector de una nueva puerta. Al entrar por dicha puerta te encontrarás en el vestíbulo del vagón 7, donde tu primer objetivo es recorrer el largo pasillo hasta que te topes con la puerta que se comunica con vagón 6. Dentro de este nuevo vagón debes extremar las precauciones, ya que se encuentra en la más absoluta oscuridad. Si avanzas unos metros


9

llegarás al vestíbulo donde se encuentra una nueva escalera metálica y un largo pasillo. Pues bien, camina por este último eliminando a los terroristas que se crucen en tu camino y entra en el cuarto del generador (9). Ya en su interior, simplemente tienes que tirar de la palanca del generador para que se ilumine el vagón. Con la corriente restablecida, abandona este cuarto y examina el mueble del pasillo para recoger una pieza para la ametralladora. Como nuevo paso, vuelve a la escalera anterior y responde a la llamada de Christina. Tras la conversación, sube por la escalera y detente cuando llegues al hall. Aquí encontrarás dos puertas, una de ellas te dará acceso al laboratorio y la otra a la sala donde se encuentran Christina y Mason junto a Billy, un soldado herido. En primer lugar, dirígete al sala donde se encuentra Billy y examina su placa para comprobar su grupo sanguíneo, que es: B Rh+. Completada esta tarea, baja por las escaleras del hall y vuelve a recorrer el pasillo hasta que alcances una nueva escalera. Al subir por ella podrás acceder a la sala donde se encuentra la Bolsa de Sangre. Nada más hacerte con ella, regresa al laboratorio que hay junto al cuarto donde se encuentra Billy e inserta la Bolsa de Sangre en el generador artificial. Para conseguir la muestra correcta (10) tienes que pulsar los botones del panel en el siguiente orden: B, Rh+, C, D, Start. Finalizado el proceso, no pierdas tiempo y dirígete al cuarto anterior para entregarle la bolsa de sangre a Christina, para salvar la vida de este soldado.
Si no le entregas la muestra correcta, esto afectará al final del juego.
Concluida la nueva secuencia, recoge la Tarjeta GR que hay sobre la camilla y regresa a la planta baja del vagón.


10

7 - POZNAN, POLONIA


11

El nuevo paso es recorrer el pasillo de este vagón para utilizar la tarjeta que acabas de recoger en un nuevo lector. Ya en el interior de este compartimento, tu objetivo es examinar las taquillas (11) para hacerte con un chaleco antibalas, unos prismáticos y una bomba. Con estos tres artefactos en tu poder, sube por la rampa de la sala contigua y entra por el conducto. Antes de que sea demasiado tarde, debes saber que si le entregas el chaleco antibalas a Billy obtendrás un ranking diferente al finalizar el juego. Aclarado esto, sube por la escalera metálica y disfruta de la impactante secuencia.

9 - LEIPZIG, ALEMANIA

Una vez que hayas descendido por la escalera, puedes entrar por la primera puerta que encuentres para recoger algo de munición, aunque un terrorista y una pareja de perros no te lo pondrá nada fácil. De vuelta al vestíbulo, recorre el pasillo que hay frente a la puerta y entra en el vagón 2 para enfrentarte al primer jefe.

Tras la muerte del mercenario, tu nuevo objetivo es recoger el Microfilm A, la Ballesta y la Tarjeta W que habrá dejado en el suelo. Ahora utiliza la nueva tarjeta en el lector de este mismo vagón y examina el panel que hay en la locomotora para enfrentarte a una prueba de habilidad, que viene acompañada de una cuenta atrás.

JEFE: MERCENARIO 1

La táctica más aconsejable para liquidar a este jefe (13) es cubrirse en una de las cuatro columnas del vagón y esperar a que se ponga a tiro. Nunca te acerques demasiado a él, ya que la rapidez de sus movimientos puede hacerte malgastar bastante munición.


13

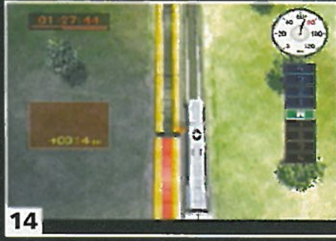


ARMAMENTO

Al no disponer de otro arma por el momento, la pistola será tu mejor aliado para debilitar a este mercenario. Si no has utilizado la bomba,prueba a colocarla junto a los barriles para que la explosión le alcance de lleno. Para superar con éxito este enfrentamiento es conveniente que lleves como mínimo un botiquín.



Como ya habrás podido comprobar en la secuencia de demostración, el objetivo de este mini-puzzle es colocar paralelamente el tren de carga (14) en el que te encuentras al Blue Harvest. Para que la tarea te resulte más sencilla, asegúrate de que la aguja roja marca 80 km/h cuando te aproximes al vagón marcado. Una vez que lo hayas conseguido, verás una animación que muestra como el tren de carga se precipita al vacío.

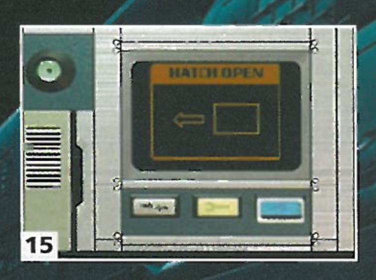

14

8 - BERLÍN, ALEMANIA

Cuando el expreso haya rebasado la frontera polaca, las posibilidades de rescatar con vida al embajador empezarán a verse seriamente amenazadas. Ya con el control de Morton, camina por la superficie del tren (12) y, tras acabar con los nuevos terroristas, se activará una secuencia en la que te verás las caras con un alto mando enemigo.
Al percatarse de tu presencia, este enemigo huirá por una de las escotillas del vagón. Finalizada la secuencia, no te quedará más remedio que seguir sus pasos y entrar por dicha escotilla para alcanzar el vestíbulo de un nuevo vagón.


12

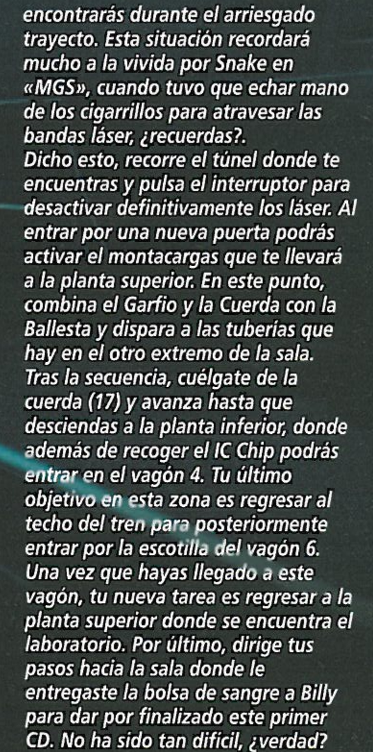
10 - FRANKFURT, ALEMANIA



15


16

Alcanzado este punto, te volverás a encontrar en el techo del expreso secuestrado. El primer paso es regresar al interior del tren, y para ello solo tienes que entrar por la escotilla que se encuentra junto a tu posición. Ya en el interior, recoge la bomba que hay en el suelo y desciende por la escalera para alcanzar el vestíbulo. Aquí, ignora la puerta con el lector por el momento y entra en el pequeño cuarto donde se encuentra el panel de la rejilla móvil. Para activar la rejilla debes pulsar los botones (15) en este orden: izquierdo, derecho, central, derecho.
Una vez hecho esto, entra por una puerta cercana y utiliza la rejilla móvil para colarte en el vagón 5. En el vestíbulo de este nuevo vagón se te presentarán tres caminos. En primer lugar, sube por la escalera y utiliza la pistola o una bomba para acabar con el robot que vigila el pasillo.
Con la zona despejada, recoge el cargador del suelo y haz lo propio con la ametralladora que hay sobre la mesa. Al entrar por una nueva puerta te encontrarás en una habitación sin luz donde, tras eliminar a la pareja de terroristas, tu cometido es pulsar el interruptor que se encuentra junto al panel iluminado. De vuelta al vestíbulo, entra por la puerta de la derecha y utiliza los prismáticos para comprobar con exactitud el lugar donde se encuentran los láser (16). Evita el contacto con ellos a toda costa y aprovecha el momento en que se desplazan de un lado a otro para atravesarlos, sin que se te olvide recoger Garfio y la Cuerda que encontrarás durante el arriesgado trayecto. Esta situación recordará mucho a la vivida por Snake en «MGS», cuando tuvo que echar mano de los cigarrillos para atravesar las bandas láser, ¿recuerdas?.



Dicho esto, recorre el túnel donde te encuentras y pulsa el interruptor para desactivar definitivamente los láser. Al entrar por una nueva puerta podrás activar el montacargas que te llevará a la planta superior. En este punto, combina el Garfio y la Cuerda con la Ballesta y dispara a las tuberías que hay en el otro extremo de la sala. Tras la secuencia, cuélgate de la cuerda (17) y avanza hasta que desciendas a la planta inferior, donde además de recoger el IC Chip podrás entrar en el vagón 4. Tu último objetivo en esta zona es regresar al techo del tren para posteriormente entrar por la escotilla del vagón 6. Una vez que hayas llegado a este vagón, tu nueva tarea es regresar a la planta superior donde se encuentra el laboratorio. Por último, dirige tus pasos hacia la sala donde le entregaste la bolsa de sangre a Billy para dar por finalizado este primer CD. No ha sido tan difícil, ¿verdad?

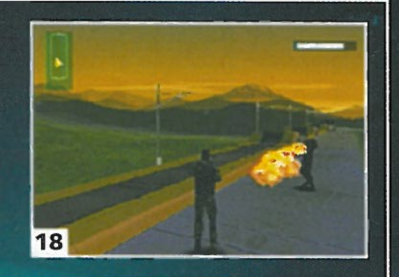

17

DISCO 2

1 - STUTTGART, ALEMANIA

JEFE: MERCENARIO 2

Este jefe (18), como es de suponer, es más duro de pelar. El enfrentamiento, al desarrollarse en el techo del tren, solo te permitirá saltar de un vagón a otro para evitar ser alcanzado por las llamas. Procura permanecer cerca de él y dispárale cuando acabe de utilizar su lanzallamas. Duro y a por él.


18




ARMAMENTO

A priori, la ametralladora es el arma indicada para derrotar a este jefe. Pero realmente esto no es lo más acertado, ya que dentro de nada vas a enfrentarte a Zugoski, el líder de los terroristas. Para ahorrar parte de su munición puedes usar la pistola o alguna de las dos granadas de mano. Asegúrate de llevar dos botiquines encima.

Concluida la secuencia, recoge la munición del rifle de asalto y abandona el laboratorio para dirigirte al vagón 7. Desde ese punto, puedes entrar por una de las puertas del pasillo para hacerte con un par de granadas. Con estas nuevas posesiones, prosigue tu camino y detente cuando llegues al oscuro pasillo del vagón 9. Para eludir las minas colocadas en el suelo, basta con que atravieses a toda velocidad el pasillo de un extremo a otro. Cuando hayas dejado atrás este punto conflictivo, sube por la escalera metálica del vestíbulo y permanece atento a la desafiante secuencia. Ahora solo te queda caminar por el techo de los vagones en dirección al vagón 12, donde te verás las caras con un segundo jefe.

Una vez que hayas acabado con él, recoge el Microfilm B y entra por la escotilla del vagón 11. Ya en el interior, baja por la escalera y dirígete al vagón 12, donde tras subir a la segunda planta conocerás personalmente a Boris Zugoski. Concluida la tensa conversación, Zugoski abrirá fuego contra Billy, provocándole una herida que acabará lentamente con su vida. Esto podrá evitarse si anteriormente le entregaste el chaleco antibalas a Billy. La muerte de Zugoski ha supuesto, ante todo, una pequeña recompensa a tanto esfuerzo. Recuperado el control, recoge el Caja de Cigarrillos y la Placa de Oro que habrá dejado al morir. Al intentar abandonar este vagón recibirás una llamada de Christina, que aunque no lo creas será una gran



JEFE: BORIS ZUGOSKI

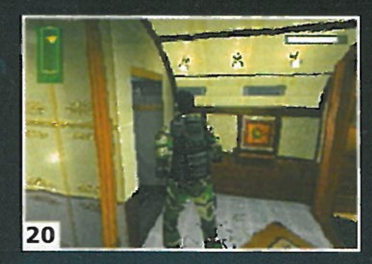
A pesar de ser el líder terrorista, Boris (19) no es ni por asomo el jefe más difícil del juego. Si quieres derrotarle debes moverte con rapidez de un extremo a otro de la sala a la vez que utilizas el mobiliario como escudo para detener sus disparos. Es muy recomendable que guardes las distancias.

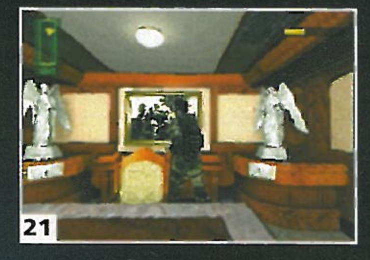

19




ARMAMENTO

Si nos hiciste caso y reservaste la ametralladora no tendrás muchos problemas para eliminar a Zugoski. Otras armas que le afectarán de forma notable son las granadas y las bombas, aunque para utilizarlas correctamente primero tienes que estudiar sus movimientos. Dos o tres botiquines serán suficientes para aguantar el combate.

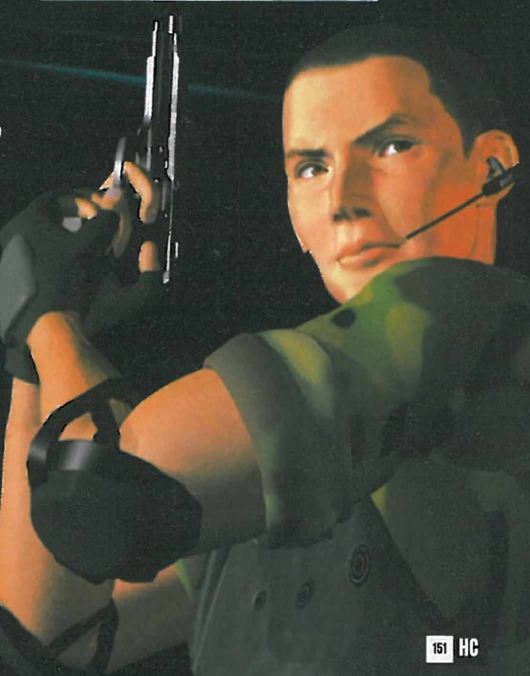

20


21

ayuda para llegar al vagón donde se encuentra el explosivo. Antes de dirigirte al vagón 4 donde te espera Christina, es altamente recomendado que regreses al compartimento VIP donde anteriormente liberaste al embajador. Cuando hayas alcanzado este punto, entra en el cuarto de baño y coloca la Placa de Oro en el mecanismo (20) con forma de pentágono para revelar una estancia secreta. En su interior, recoge el memo, la munición y el Disco A, aunque la localización de este último es aleatoria. Ahora encamina tus pasos hacia el vestíbulo del vagón 11 y sube por la escalera para volver a la superficie del tren. Una vez allí, entra por la escotilla del vagón 9 y recorre varios vestíbulos hasta que alcances el vagón 4. Antes de continuar debes asegurarte de que llevas la Tarjeta G y el IC Chip contigo. Alcanzado el vagón 4, tu nuevo objetivo es ir a la segunda planta para utilizar la mencionada tarjeta en un nuevo lector.
Dentro de esta nueva sala, y aunque no es un objetivo prioritario, puedes examinar los armarios con el fin de hacerte con una pieza para la pistola. A pocos metros de los armarios encontrarás una puerta que te dará acceso a una estancia con un cuadro y dos estatuas (21) a ambos lados. Ignora las estatuas por el momento y recoge la Tarjeta BLK que hay sobre la mesa. Completada esta tarea, abandona esta sala y utiliza la nueva tarjeta para abrir la puerta que se comunica con el vagón 3. Ya en su interior, entra por una de las puertas para hacerte con algo de munición, un memo y una Llave Pequeña.
Abandona esta sala y sube por el montacargas para ver una nueva animación, en la que se confirmará que Mason es un traidor. Cuando te hayas repuesto de la noticia, el embajador te entregará un segundo Colgante de Oro. De nuevo con el control de Morton, entra por la única puerta accesible y continúa hasta que llegues a un nuevo montacargas. Aunque ya lo habrás adivinado, tu nuevo objetivo es ir en dirección a la segunda planta del vagón 4, concretamente en la sala donde se encontraba el cuadro y las dos estatuas. Esta vez, utiliza los dos

Colgantes de Oro en las ranuras de las estatuas y recoge el Disco Secreto que hay dentro de la caja fuerte del embajador. Con este valioso disco en tu poder, ve en dirección al vagón 6 para tener un encuentro con un terrorista que te dará una valiosa información. Ya en este vagón, cruza la puerta por la que utilizaste la Tarjeta G y utiliza la llave pequeña para abrir el armario (22) donde se oculta el Rifle de Asalto, pero antes de cogerlo debes asegurarte de que tienes dos espacios libres en el inventario. Con este potente arma, pon rumbo hacia el vagón 15 y acaba con todos los enemigos que se interpongan en tu camino, incluidos los robots interceptores.
Durante el trayecto no encontrarás demasiados problemas excepto cuando llegues al vagón 9, donde no te quedará más remedio que subir por la escalera del vestíbulo para regresar al techo del tren.


22





2 - ZURICH, SUIZA

Rebasada la frontera germana, ya solo te queda afrontar la recta final del juego. Cuando haya finalizado la secuencia que muestra una nueva invasión terrorista, elimina a los enemigos que encuentres en la superficie del tren y avanza unos metros para conocer a un nuevo jefe. Este mercenario, te podemos adelantar ya, que es el jefe más difícil de todos a los que te has enfrentado. Antes de meterte de lleno en el enfrentamiento es muy recomendable que examines los compartimentos de los vagones anteriores para hacerte con los botiquines y munición necesaria para superar con éxito este mano a mano con el mercenario.

Concluido el enfrentamiento, recoge el Microfilm C que habrá dejado el mercenario al morir y camina por la superficie del tren para entrar por la escotilla del vagón 11. Ya en el vestíbulo, continúa en dirección al vagón 15 a la vez que aniquilas a los terroristas que se crucen por el camino. Durante el trayecto tienes que prestar mucha atención al vagón 13, ya que en su interior te esperan varios terroristas fuertemente armados. Una vez que hayas rebasado este peligroso tramo, entra en el vagón 15 y examina el carro de combate (24). Como último paso, abre la puerta del vagón 16 para disfrutar de una reveladora secuencia. Casi a mitad de la conversación te verás en la obligación de entregarle el Disco Secreto al traidor de Mason a cambio de Christina. ¿Acaso no es lo que estabas deseando, pillín?. Retomado el control, abre el maletín que hay junto a tu posición (en el que aleatoriamente puede aparecer el Disco B) y recoge la Llave de Metal que hay en su interior. Ahora utiliza la llave recién obtenida para quitarle las esposas (25) a Christina y utiliza el carro de combate que hay en el vagón 15 para salir al exterior.
Concluida la secuencia, abandona el vagón y vete preparando para hacer un largo trayecto.

JEFE: MERCENARIO 3

Este tercer y último mercenario sí que te pondrá contra las cuerdas, debido en su mayor parte a su endiablada rapidez y a sus potentes pistolas de energía. Acabar con él (23) es complicado, y la mejor forma de hacerlo es pulsar R1 o R2 para esquivar sus disparos todo lo que puedas.


23

ARMAMENTO

En lo referente al armamento a utilizar, no hay duda: el Rifle de Asalto es la mejor opción para debilitar a este siniestro mercenario. Si todavía conservas alguna granada puedes lanzarla en el momento en que el jefe se queda quieto. En último lugar, y no por ello menos importante, asegúrate de llevar encima al menos tres botiquines.


24


25

3 - GENEVA, SUIZA

Aunque te cueste creerlo tu nuevo destino es el vagón 4, así que no te deprimas y tómatelo con calma. Al no poder atravesar todos los vagones del tirón, debes subir por la escalera del vagón 11 para buscar otra entrada desde el exterior. Este nuevo camino lo encontrarás si entras por la escotilla del vagón 9, donde te volverás a ver las caras con una nueva pareja de robots.

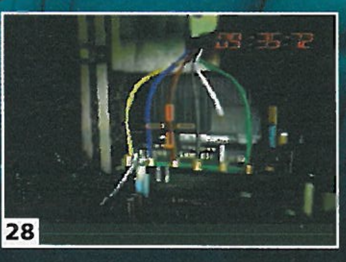

26

Con el pasillo despejado, prosigue tu camino y una vez que hayas alcanzado el vagón 4 entra en la sala de control (26) para reencontrarte con Christina. Finalizada la secuencia, recoge la Tarjeta Y que hay sobre el suelo y continúa avanzando hasta que llegues al vagón 3.

4 - LYON, FRANCIA

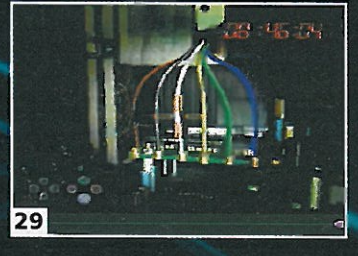
Ya en su interior, atraviesa toda la planta inferior y utiliza la nueva tarjeta en un lector que hay junto al montacargas para acceder al vagón 2. Tras responder a la llamada de Roger, el siguiente paso es recorrer este vagón (27) hasta alcanzar la zona donde se encuentran las Tenazas y el Endoscopio. Estos dos objetos te permitirán desactivar de una vez por todas la bomba nuclear colocada en el tren. Para ello, solo tienes que utilizar el Endoscopio en las tres compuertas y cortar los cables de los tres dispositivos en el siguiente orden:


27


28

A
B
C

Compuerta A (28)	Compuerta B (29)	Compuerta C (30)
1. Cable Blanco	1. Cable Rojo	1. Cable Rojo
2. Cable Rojo	2. Cable Blanco	2. Cable Negro
3. Cable Azul	3. Cable Amarillo	3. Cable Verde


29


30

Si te has saltado alguno de los pasos de la guía o simplemente has olvidado recoger algún objeto, el juego terminará aquí con una descafeinada secuencia final. En cambio, si hasta seguido nuestros pasos a pies juntillas tendrás que enfrentarte a Mason en el vagón 1, en un duelo que no te ofrecerá demasiadas complicaciones si utilizas el rifle de asalto. Cuando hayas acabado con él, abandona el Vagón 1 y lee la inscripción de la Caja de Cigarrillos para desactivar la última cabeza nuclear que hay colocada en el tren. Por nuestra parte, solo nos queda entregarte la medalla al valor y felicitarte por tu intachable labor a bordo del Blue Harvest.

NUEVAS RUTAS

Una vez completado el juego, y dependiendo del ranking obtenido, serás recompensado con una nueva ciudad europea que alterará el recorrido del Blue Harvest. Aquí te ofrecemos las nuevas rutas que puede llegar a tomar el tren durante el juego: a) Warszawa (Polonia), b) Wroclaw (Polonia), c) Praga (República Checa), d) Nurnberg (Alemania), e) Munich (Alemania), f) Innsbruck (Austria), g) Vaduz (Liechtenstein), h) Milán (Italia).

RANKINGS

ESCENARIO A: Contiene el final más completo. Para conseguirlo tienes que: 1) Recoger todos los memos; 2) Explorar todos los vagones y recoger todos los objetos. 3) Jugar en los niveles Normal o Experto.
ESCENARIO B: Si no cumples alguno de los requisitos anteriores.
ESCENARIO C: Para conseguirlo basta con ignorar el Disco B.
ESCENARIO D: Igual que el anterior pero con el Disco A.
ESCENARIO E: Si permites que Billy muera te dará la posibilidad de disfrutar de una nueva ciudad, siempre y cuando continúes la partida.





Pedidos por Internet
www.centromail.es

METROPOLIS STREET RACER



~~8.990~~ **8.490**

STAR WARS: EPISODE 1-RACER



~~9.990~~ **9.490**

SYDNEY 2000



~~9.990~~ **9.490**

VANISHING POINT



~~8.990~~ **8.490**

RESÉRVALO Y CONSIGUE UNA CAMISETA **GRATIS**

VIRTUA TENNIS



~~8.990~~ **8.490**

DREAMCAST + CHUCHU ROCKET! **29.900**



CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE **1.990**



CABLE SCART (EUROCONECTOR) **3.990**

CONTROLLER ~~4.990~~ **4.690**

JOYSTICK ARCADE STICK ~~8.990~~ **7.990**



KEYBOARD (TECLADO) ~~4.990~~ **4.690**

MEMORY CARD PERFORMANCE (SIN LCD) ~~2.990~~ **2.490**

MUEBLE DREAM STATION DC/PSX **4.990**



VIBRATION PACK ~~3.990~~ **3.790**



VISUAL MEMORY ~~4.990~~ **4.490**



VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL ~~10.990~~ **8.990**



VOLANTE RACE CONTROLLER ~~10.990~~ **9.990**



AEROWINGS 2: AIR STRIKE ~~8.990~~ **8.490**



CRAZY TAXI ~~8.990~~ **8.490**



DEAD OR ALIVE 2 ~~8.990~~ **8.490**

DRAGON'S BLOOD ~~6.990~~ **6.490**



ECCO THE DOLPHIN ~~8.990~~ **8.490**

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD ~~8.600~~ **7.990**

FUR FIGHTERS ~~8.990~~ **8.490**

GAUNTLET LEGENDS ~~8.990~~ **8.490**





GIGA WING ~~8.990~~ **8.490**



GTA 2 ~~9.990~~ **9.490**





HIDDEN & DANGEROUS ~~9.990~~ **9.490**



JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 ~~8.990~~ **8.490**



MAGFORCE RACING ~~8.990~~ **8.490**

MAKEN-X ~~8.990~~ **8.490**



MARVEL vs CAPCOM 2 ~~8.990~~ **8.490**



NBA 2K ~~8.990~~ **8.490**

NHL 2K ~~8.990~~ **8.490**



NIGHTMARE CREATURES II ~~8.600~~ **7.990**



PLASMA SWORD ~~8.990~~ **8.490**

POWER STONE 2 ~~9.990~~ **9.490**



RAYMAN 2 ~~8.995~~ **8.490**



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA ~~9.990~~ **9.490**

SILVER ~~8.990~~ **8.490**



SPIRIT OF SPEED 1937 ~~8.990~~ **8.490**



STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT ~~8.990~~ **8.490**

SUPER MAGNETIC NEO ~~8.990~~ **8.490**



TECH ROMANCER ~~8.990~~ **8.490**



TONY HAWK'S SKATEBOARDING ~~8.990~~ **8.490**

TOY STORY 2 ~~9.990~~ **8.490**

V-RALLY 2 EXPERT EDITION ~~8.990~~ **8.490**



VIRTUA ATHLETE 2K ~~8.990~~ **8.490**

WACKY RACERS ~~8.990~~ **8.490**



WALT DISNEY WORLD QUEST ~~9.990~~ **9.490**



WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? ~~9.990~~ **9.490**

WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO ED. ~~8.990~~ **8.490**

ZOMBIE REVENGE ~~8.990~~ **8.490**



Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de octubre.

Pedidos por Teléfono 902 17 18 19







CONTROLLER DUAL SHOCK



~~4.500~~ 4.190

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



6.990

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB.



2.490

MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB.



3.990

MEMORY CARD



~~2.100~~ 1.990

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



5.990

PS one™



PLAYSTATION PS ONE

19.900

PISTOLA G-CON 45



~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN SILVER



4.990

RFU ADAPTOR (VERSIÓN 2)



~~3.500~~ 3.250

VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL



~~11.990~~ 11.490

VOLANTE PSYCHOWHEEL DUAL SHOCK



7.990

007 EL MAÑANA NUNCA MUERE ~~3.990~~ 3.690



A SANGRE FRÍA ~~7.990~~ 7.490

ALL STAR TENNIS 2000 ~~4.995~~ 4.490

ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS ~~2.490~~ 2.290

BISHI BASHI SPECIAL ~~7.490~~ 6.990

COLIN McRAE RALLY 2 ~~8.990~~ 8.490

DESTRUCTION DERBY RAW ~~6.990~~ 6.490

DRAGON VALOR ~~6.990~~ 6.490



DRIVER ~~4.490~~ 3.990

F1 RACING CHAMPIONSHIP ~~6.995~~ 6.490

FINAL FANTASY VIII ~~3.990~~ 3.490

GRAN TURISMO 2 ~~3.990~~ 3.490

GRIND SESSION ~~6.990~~ 6.490

JACKIE CHAN STUNTMASTER ~~4.990~~ 4.490

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 ~~4.990~~ 4.490

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER ~~4.990~~ 4.490

LEGEND OF LEGAIA ~~4.990~~ 4.490

MEDAL OF HONOR ~~3.990~~ 3.690

METAL GEAR SOLID ~~3.990~~ 3.490

MOTO RACER WORLD TOUR ~~6.990~~ 6.490

MR. DRILLER ~~4.990~~ 4.490

NBA IN THE ZONE 2000 ~~7.490~~ 6.990



NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000 ~~8.490~~ 7.490

SILENT BOMBER ~~6.990~~ 6.490

SPIDER-MAN ~~7.990~~ 7.490

TARZAN ~~3.990~~ 3.490



TEAM BUDDIES ~~6.990~~ 6.490



TENCHU 2 ~~7.990~~ 7.490

TERRACON ~~4.990~~ 4.490

TOCA WORLD TOURING CARS ~~7.990~~ 7.490

TONY HAWK'S SKATEBOARDING ~~4.990~~ 4.490

VAGRANT STORY ~~7.990~~ 7.490

VANISHING POINT ~~7.990~~ 7.490



VIB RIBBON ~~3.990~~ 3.490



WIPE OUT 3 SPECIAL EDITION ~~4.990~~ 3.990



X-MEN: MUTANT ACADEMY ~~6.990~~ 6.490

ALIEN RESURRECCIÓN



PlayStation ~~7.990~~ 7.490

CHASE THE EXPRESS



PlayStation ~~6.990~~ 6.490

PARASITE EVE II



PlayStation ~~7.990~~ 7.490

RAYMAN 2



PlayStation ~~6.995~~ 6.490

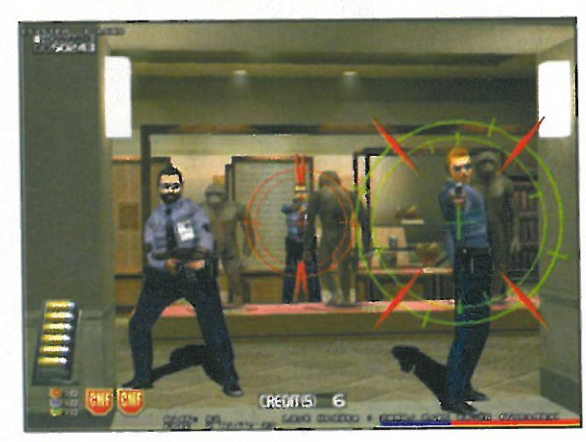
SYDNEY 2000



PlayStation ~~7.990~~ 7.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de octubre.

CONFIDENTIAL



Como en «Virtua Cop» los enemigos son detectados por un punto de mira automático.



Con licencia para disparar

Parece que muy pronto vamos a poder asistir a la tercera generación de recreativas de disparo. Más allá de «Time Crisis 2» o «Virtua Cop 2», Hit Maker, también conocidos como AM3, nos devuelven a los argumentos de agentes secretos al estilo Bond.

Con echarle un vistazo a las primeras pantallas podéis descubrir que «Confidential Mission» está directamente inspirado por la saga «Virtua Cop», es decir, personajes 3D que se agolpan en la pantalla intentando acabar con nosotros mientras un punto de mira automático los destaca sobre el decorado. Sin embargo, cuando nos atrevemos a decir que se trata de un juego de nueva generación no tememos equivocarnos.

Al igual que «Time Crisis 2», «CM» permite la participación simultánea de dos jugadores, los agentes Harry Gibson y Jean Clifford, que sin embargo no podrán dispararse entre sí, y que, al igual que en el título de Namco, tendrán a su disposición un pedal para ponerse a cubierto. Por vez primera, las novedades vendrán de la mano del comportamiento de los enemigos (podéis olvidar los movimientos predeterminados que se pueden memorizar), muchos de los cuales necesitarán más de un disparo para caer. Además, la presencia de civiles durante la partida ha ganado protagonismo, especialmente gracias a las diferentes reacciones que, dependiendo de los disparos, pueden efectuar. Algunos quedarán congelados por el miedo, otros correrán o se acercarán a nosotros, y todo esto en medio del tiroteo.

Aunque el juego sólo cuenta con tres niveles, los caminos alternativos y las submisiones alargan notablemente la partida. Precisamente para determinar porqué camino vamos a seguir, «CM» incluye unos cuantos minijuegos (machacabotones, puntería, coordinación...) que serán los encargados de decidir nuestro itinerario. Para terminar, el sistema de puntuación no sólo depende de nuestra puntería y cadencia de tiro. A lo largo del recorrido podremos ir recogiendo algunos objetos que hayan dejado nuestros enemigos por el escenario y, además, por primera vez en un juego de estas características, si conseguimos encadenar varios disparos sobre un cuerpo antes de que caiga, seremos recompensados con bonus por la ejecución de combos.

Hacía mucho que no aparecía un arcade de disparo de esta calidad, pero parece que con el final de año asistiremos al despegue definitivo, al servicio secreto de la diversión. Esperemos que llegue pronto aquí.

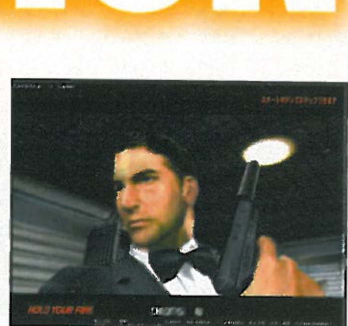


MISSION









AM3 ha sabido mezclar los estilos de «Virtua Cop» y «Time Crisis» en el primer "shooter" de 3ª generación.

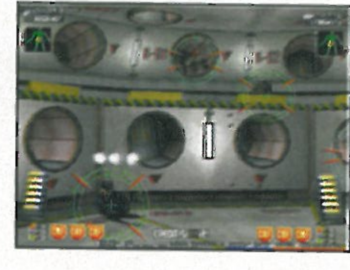


El comportamiento de nuestros enemigos resulta mucho menos previsible que en los anteriores títulos de este género.









Los minijuegos de velocidad, reflejos y coordinación servirán para decidir qué camino seguiremos en cada nivel.

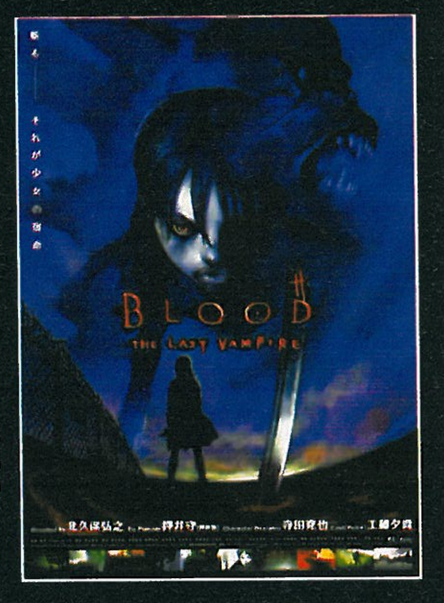
Este mes os ofrecemos un breve repaso de las últimos lanzamientos anime en cine y video. Además, os comentamos las dos nuevas apariciones de juegos basados en mangas que, curiosamente, incluyen ciertas reminiscencias de algunos de los más clásicos e inolvidables títulos, que seguro recordarán los más veteranos.

Volviendo a los orígenes

Blood, the Last Vampire

LA ULTIMA GRAN SUPERPRODUCCIÓN JAPONESA

Sony se encuentra detrás de una de las promesas del anime de este año, aún por aparecer. En ella nos encontramos a una joven chica armada con un **boken** (espada de madera) que parece estar relacionada con una serie de crímenes que investiga la policía de Japón. Poco más os puedo revelar por ahora de esta película puesto que no ha sido estrenada y no se han visto más que un par de anuncios en los que se aprecia la alta calidad de animación y las oscuras secuencias que agradarán a los millones de fans del tema vampírico.



Antes del 2001 los japoneses podrán disfrutar de la esperadisima superproducción animada de Sony

Parappa the Rapper

MUY PRONTO EN TELEVISIÓN

Así es. En breve se estrenará en Japón una serie de animación con **Parappa** como protagonista de su delgado mundo de estilo papel. Aún no se sabe si será animación 2D o 3D, pero sí que contará con canciones al estilo de la primera y segunda entrega del juego y que aparecerán todos los personajes, incluyendo a Lammy y su banda. Parece ser que la cadena **Fox Kids** esta muy interesada en el proyecto, así pues si consiguiese comprar los derechos podríamos llegar a verla en un breve espacio de tiempo. ¿Podremos enterarnos de cómo llegó el Maestro Cebollino a la ruina?

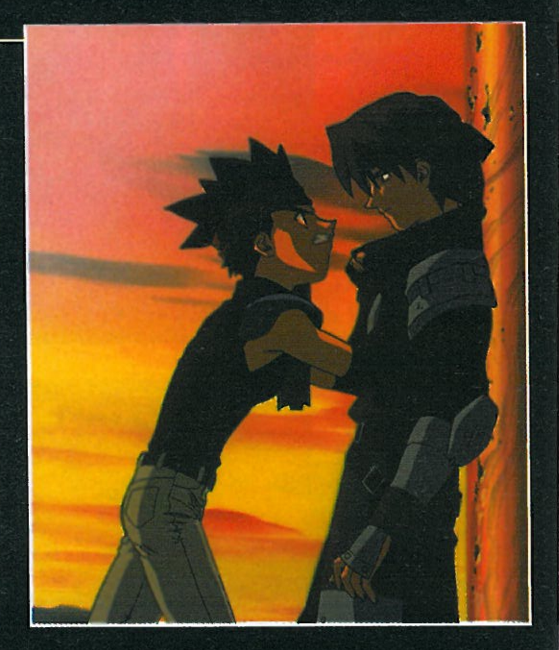
Arc the Lad

LA SERIE EN VIDEO

Para quienes no están muy atentos a lo que actualmente se edita en vídeo en nuestro país, os comentaré que **Selecta Visión** ha editado ya varios volúmenes de la serie **Arc the Lad**, basada en la popular saga de RPGs de Sony que pudimos disfrutar en PSX. Tras haber pasado varias veces por Vía Digital dentro de la programación del Canal Buzz, ahora ya esta al alcance de todos poder ver esta serie de animación. Quizá no esté todo lo bien animada y dibujada que debería, pero mantiene todo el espíritu del **RPG**, sus personajes y el ambiente general que reina en las distintas entregas del juego.







JUEGOS MANGA

Pop´n Music Animelo

DANDO LA NOTA CON MAZINGER

Quienes sigan de cerca la trayectoria de los juegos de simulación musical conocerán de sobra el titulo de **«Pop'n Music»**. Este juego de **Konami** ha visto ya la luz en el mercado nipón en 8 ocasiones para los arcades, 4 en PlayStation, 2 en Dreamcast y 2 en GameBoy. Hoy nos vamos a referir a 2 de las ultimas entregas en arcade, subtituladas **Animelo**.

Animelo es la nueva subdivisión de «Pop'n Music» dedicada íntegramente a temas de series famosas de animación japonesa. Para que os hagáis una idea de la importancia que tiene para nosotros -otakus incondicionales- el hecho de que haya aparecido este juego al mercado, os diré que podremos tocar entre otros los opennings de las siguientes series: **Mazinger Z, Dr.Slump, Sailor Moon, Dragon Ball, Dragon Ball Z y Saint Seiya**. ¡Casi nada!

Todas estas canciones son las que se encuentran en la primera entrega del arcade. Del segundo os puedo decir poco porque justo en estos momentos se acaba de lanzar a los arcades nipones.

Pero no es esta la única entrega de un juego musical con partituras de series famosas de anime que podemos encontrar. Después de que en **«BeatMania GottaMix»** para GameBoy apareciesen los temas de las series **Azuki** y **Card Cator Sakura** (el famoso Catch You Catch Me) Konami pareció darse cuenta que introducir este tipo de músicas (o hacer juegos especiales solo con ellas) podría ser más que rentable, y ya ha preparado una versión para GameBoy Color de su «Pop'n Music Animelo».

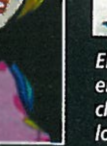
En esta versión portátil encontramos los siguientes modos de juego: Boys, Girls, Random Beginner, Random Normal, Random Pro, Selección 60-70's y Selección 70-90's. Al igual que en el arcade podemos seleccionar jugar por etapas de la animación, por décadas y por temas principales.

Si eres de los que han disfrutado con el «Beatmania» y te gusta el anime, ya sabes lo que no debes perderte.





Tatsunoko Fighters



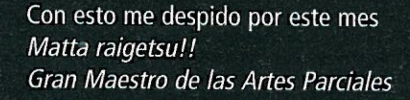
LA LUCHA 2D QUE NUNCA TERMINA

Mientras **Hideo Kojima** se deja los sesos en hacer el impresionante «Metal Gear Solid 2» para la PS2 aquí vienen los señores de **Takara** a sacar al mercado de PlayStation un ridículo juego de lucha 2D basado en las series de animación de la factoría **Tatsunoko**.

Sólo hay algo que llama la atención de los otakus españoles, y es el hecho de que entre la plantilla de luchadores se encuentran personajes del **¡¡Comando G!!** Y es que las producciones de Tatsunoko se centraron en gran parte en las series de ese tipo, y este juego no es más que una recopilación de héroes, heroínas y malosos de sus 5 principales títulos (o sea, 10 héroes pegándose sin sentido entre ellos para ver quien llega hasta cualquiera de los 5 malosos de turno). Realmente lo único que merece la pena es jugar por poder manejar a Princesa y hacer especiales de tipo "Fénix en llamas".



El mayor atractivo de «Tatsunoko Fighters» descansa en la posibilidad de escoger a los personajes de clásicas series de animación, entre los que destacan los protagonistas de la desaparecida "Comando G".


Con esto me despido por este mes
Matta raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

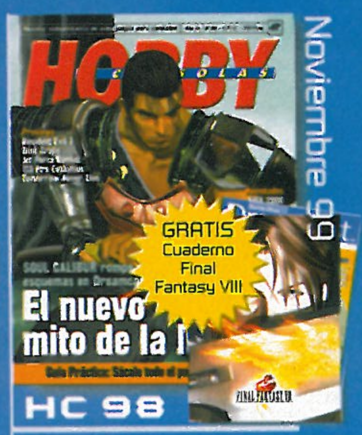
¿TE FALTA ALGUNO...?



Octubre 99

HC 97

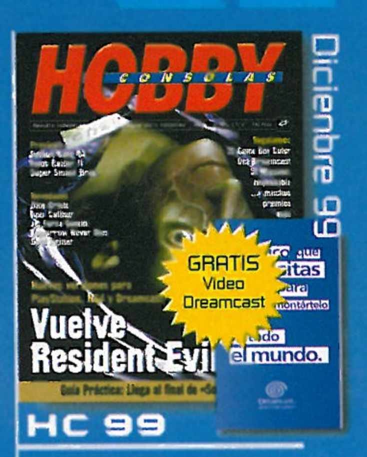
REPORTAJES:
•Fifa 2000 •Primeros datos de PSX 2
•Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...



Noviembre 99

HC 98

REPORTAJES:
•Suplemento Revista Oficial Dreamcast
•Guía Práctica de «V-Rally 2»



Diciembre 99

HC 99

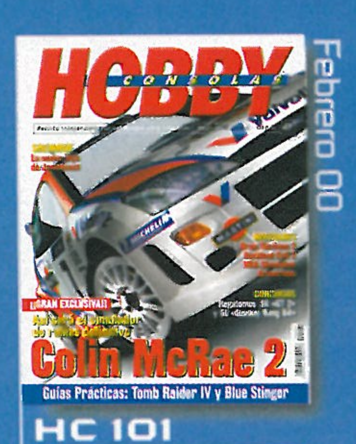
REPORTAJES:
•Resident Evil •Suplemento Revista Oficial Dreamcast
•Guía Práctica: llega al final de «Soul Reaver»



Enero 00

HC 100

REPORTAJES:
•Gran Turismo 2 •Tomb Raider IV •Donkey Kong 64
•Guías Prácticas: Dino Crisis, Sonic, Tomb Raider IV



Febrero 00

HC 101

REPORTAJES:
•Shenmue •Colin McRae 2 •Donkey Kong 64 y más.
•Guías Prácticas: Tomb Raider y Blue Stinger



Marzo 00

HC 102

REPORTAJES:
•Suplemento: Guía completa Rasident Evil 3 Nemesis.
•Guías Prácticas: Gran Turismo 2 y Shadowman.



Abril 00

HC 103

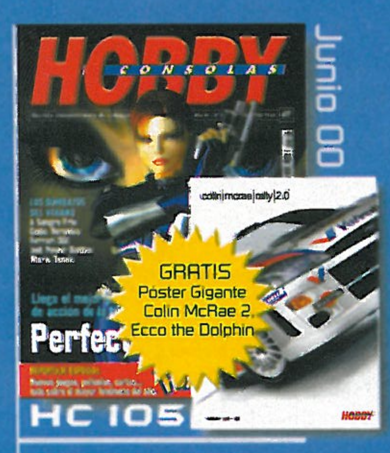
REPORTAJES:
•Suplemento interior: PLAYSTATION 2.
•Guías Prácticas: Donkey Kong Country 64.



Mayo 00

HC 104

REPORTAJES:
•Comparativa: PLAYSTATION 2 Vs DREAMCAST.
•Guías Prácticas: Llega al final de Syphon Filter 2.



Junio 00

HC 105

REPORTAJES:
•E3: Metal Gear Solid 2, Dino Crisis 2, Quake III...
•Guía Práctica: Fear Effect.



Julio 00

HC 106

REPORTAJES:
•Todos los lanzamientos para todas las consolas.
•Guía Práctica: Jedi Power Battles y Code: Veronica.



Agosto 00

HC 107

REPORTAJES:
•Virtua Tenis: Diversión en estado puro.
•Guías completas: Vagrant Story, Perfect Dark, A Sangre Fría y Colin McRae 2.



Septiembre 00

HC 108

REPORTAJES:
•Space Chanel 5, Turok 3, Pokémon Snap...
•Guías Prácticas: Parasite Eve 2 y Tomb Raider GBC.

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de

PELÍCULAS ANIME

que conseguirás con los siguientes números:

HC 74



STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2

HC 75





STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4

HC 76



STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6

HC 85



EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16

HC 86



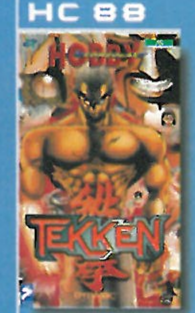
EL REGRESO DE BROLY. DB 17

HC 87



EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18

HC 88



TEKKEN

HC 89



TEKKEN 2

HC 92



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.

HC 94



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.

HC 96



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.

HC 97



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 7 Y 8.

HC 98



DRAGON BALL GT. EPISODIOS 9 Y 10.

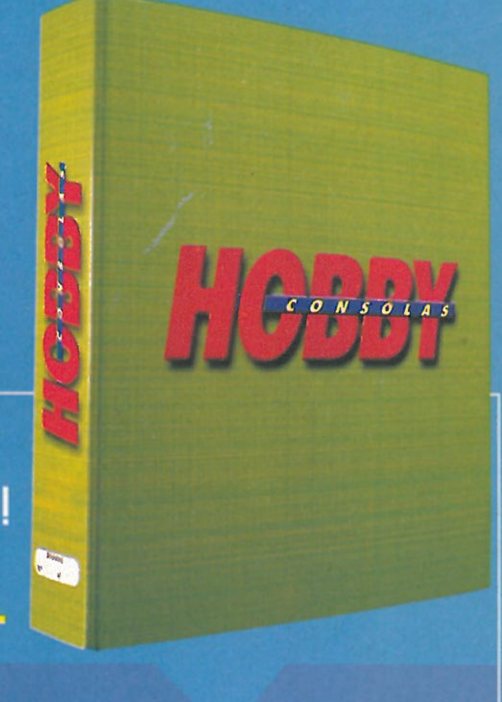
HC 99

DRAGON BALL GT. EPISODIOS 11Y 12.

Y si quieres tener todas las revistas archivadas,

¡PIDE UNAS TAPAS!







¡Nuevo sistema más práctico!

Por sólo 950 Ptas.

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

teléfono *rojo*

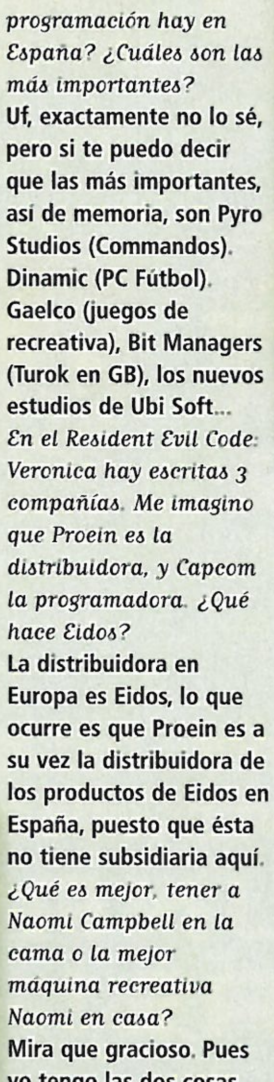
Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



CARLOS CASADO FREIRE. Pontevedra

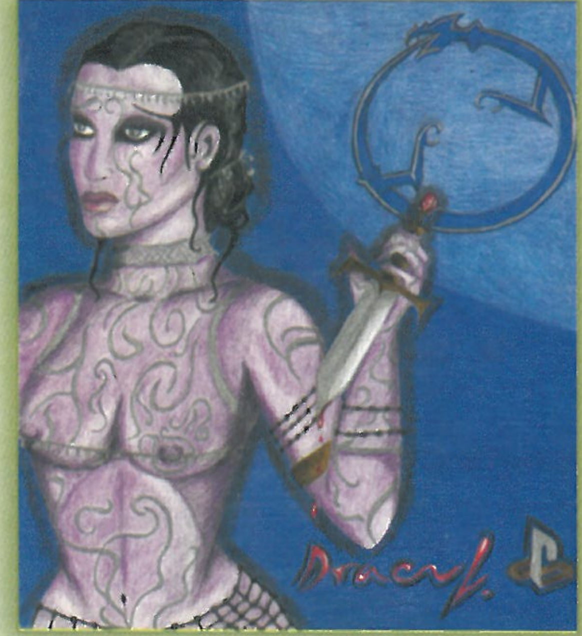
QUIERE SER PROGRAMADOR

Hola Yen, como tienes mucha faena, iré al grano (tengo una Dreamcast).
¿Es verdad que la vieja portátil de Atari (Linx) tenía 16 bits?
Sí, y además era un gran consola, aunque no tuvo el éxito que se merecía.
¿Cuál es el mejor Street Fighter para mi consola?
Street Fighter Alpha 3
¿Cuántas pesetas vale un Yen?
Ahora mismo un yen son 1,8 pesetas, más o menos.
¿Cuándo vendrá Shenmue?
Si todo va bien, a mediados de Diciembre.
¿Qué significan las siglas GD-ROM y DVD-ROM?
GD-ROM, GigaDisc Read Only Memory, y DVD-ROM. DigitalVideoDisc-Read Only Memory.
Me han dicho que para ser programador hay que saber informática, matemáticas y física. Informática y matemáticas puedo aprender, pero soy un desastre en física. ¿La física es imprescindible?
No. Cualquier conocimiento siempre será bueno, pero en el trabajo de programador la informática y las matemáticas son las más importantes.
¿Cuántas compañías de



programación hay en España? ¿Cuáles son las más importantes?
Uf, exactamente no lo sé, pero si te puedo decir que las más importantes, así de memoria, son Pyro Studios (Commandos). Dinamic (PC Fútbol). Gaelco (juegos de recreativa), Bit Managers (Turok en GB), los nuevos estudios de Ubi Soft...
En el Resident Evil Code: Veronica hay escritas 3 compañías. Me imagino que Proein es la distribuidora, y Capcom la programadora. ¿Qué hace Eidos?
La distribuidora en Europa es Eidos, lo que ocurre es que Proein es a su vez la distribuidora de los productos de Eidos en España, puesto que ésta no tiene subsidiaria aquí.
¿Qué es mejor, tener a Naomi Campbell en la cama o la mejor máquina recreativa Naomi en casa?
Mira que gracioso. Pues yo tengo las dos cosas, así que no te puedo ayudar.
En la realidad no puedo ligar, así que: ¿se sabe algo de algún Dating Sim para la Dreamcast? Si no hay ninguno previsto, ¿me podrías decir algún truco para ligar?
Los únicos juegos parecidos tipo Girlfriend simulators que recuerdo para DC son las dos partes de Dancing Blade Katten no Momotenshi, Memories OFF Complete y quizá Sakura Wars, pero sólo los encontrarás de importación y además te recomiendo que sepas japonés o no te enterarás de nada. En cuanto a tu problema, no hay solución ni trucos: o se liga o no se liga. Así que lo siento, majete.

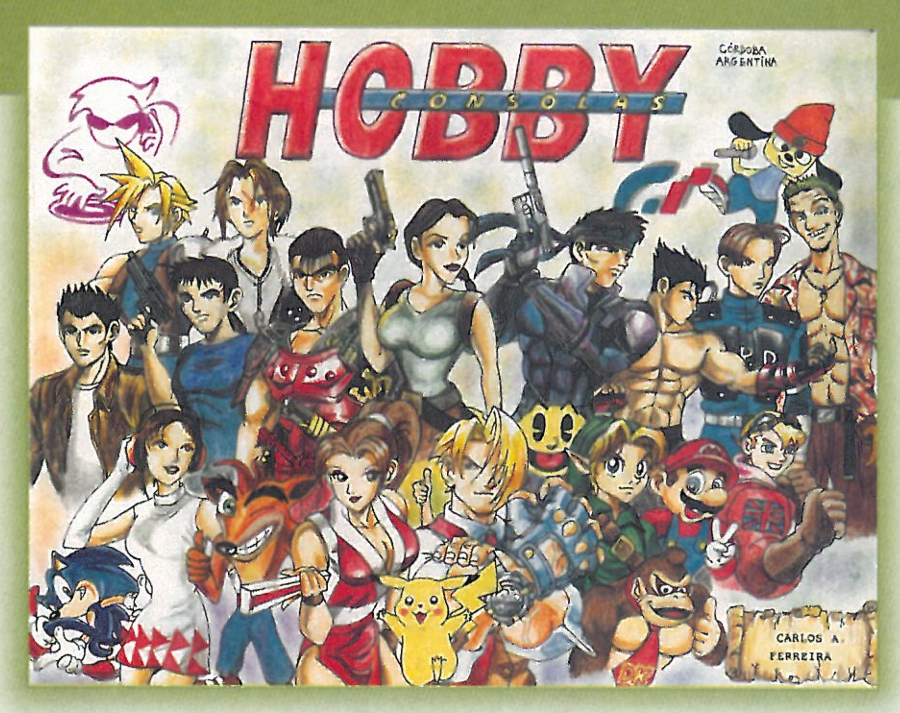
Anónimo.



Mª LUISA DE CASTRO ZUBELDIA. Granada

AVENTURAS GRÁFICAS EN DC

Hola, saludos a todos los que hacéis posible que esta maravillosa revista llegue a nuestras manos. Tengo una Dreamcast y unas "preguntations":
¿Alguien sabe para cuándo "narices" la película de Tomb Raider, ya sea en España, Japón, USA, India...?
Creo que llegará a Europa antes del verano del 2001.
Aparte de The Nomad Soul, ¿se tiene previsto programar alguna otra aventura gráfica para Dreamcast? ¿Se está programando alguna otra?
Sí, Ubi va a lanzar, Stupid Invaders, un juego muy prometedor que llegará en breve.
¿Para cuándo un manager de Liga para Dreamcast?
De momento no hay previsto ninguno.
¿Sería posible una versión para Dreamcast del juego de PC The Sims? ¿Y algún juego estilo Theme Park World o Theme Hospital?
Por supuesto que sería posible, otra cosa es que se haga. Similares a los juegos que dices llegará Age of Empiers II, y dentro de la estrategia, aunque con otro registro,



***CARLOS ALBERTO FERREIRA.** Córdoba (Argentina).*

tendrás Heroes of Might & Magic II y Commandos 2.

¿Cuántas pesetas/minuto cuesta la conexión a Internet con Dreamcast? Es decir, a cuánto está la llamada local?

Chico no lo sé , llama a telefónica mejor, De todos modos intenta buscar alguna opción que te permita ahorrate una pelas..

¿Qué consola tiene mejores juegos, DC o PS2? Mojaos al contestar.

Yo siempre me mojo. Ahora mismo, DC tiene más y mejores juegos.

¿Por qué hay juegos que no llegan a Europa y se quedan en Japón?

En muchos casos porque se trata de géneros muy "japoneses" cuyo éxito sería nulo en Occidente. Las distribuidoras sólo lanzan lo que saben que van a vender en esta zona del mundo.

¿Por qué los programadores que crean juegos de deportes con tan poca popularidad en nuestro país, como el baseball, hockey, etc., no crean un juego de ciclismo en carretera tipo "Tour 2000"?

Pues, no lo sé. Tal vez el ciclismo en ruta tenga una difícil traslación a un videojuego, si no ya lo habrían hecho.

¿Para acabar, qué hay que hacer, si quiero denunciar a un local que conozco, que piratea juegos de PS?

Ya sabes, llamar a la FAP, 91 522 46 42, y comunicárselo.

Sergio Ibarra Moreno

PROGRAMACIÓN EN PS2

Hola Yen, ¿qué tal?, soy una asiduo lector de HC desde hace 2 años. Tengo 20 años y una PS y el 24 de noviembre una PS2. Querría formularte las siguientes preguntas:

No sé nada de programación, pero ¿PS2 es difícil de programar porque tiene difíciles rutinas de programación, o porque no están acostumbrados a una máquina tan potente?

Ya lo expliqué el mes pasado. Se trata de una máquina muy compleja, y al parecer Sony no ha proporcionado unas herramientas de desarrollo que ayuden a superar ese escollo.

¿Con el cable estándar que tiene la consola, ¿será buena la calidad de visionado de pelis DVD, o para eso es necesario el RGB?

Hombre con un cable RGB la señal siempre es mejor, y si encima tienes una tele de alta definición , pues la bomba. Pero eso te va a ocurrir igual con un reproductor DVD convencional.

¿Qué opinas sobre MGS2? ¿Será tan importante como en su momento lo fue su antecesor?

Por lo que se ha visto, yo creo que más aún.

¿Cuál te gusta más, Miyamoto, Yu Suzuki o Hideo Kojima?

Uf, ¿A quién quieres más, a tu padre o a tu madre? Pues lo mismo me pasa a mi. Los tres me parecen unos genios, y los quiero por igual.

¿Cuál fue la primera consola de la historia en salir? ¿Y el primer videojuego?

A finales de los 60 ya se crearon prototipos de video juegos y consolas en USA, pero en 1971 se crea la primera consola, Computer Space, realizada por el posterior fundador de Atari, Nolan Bushnell. Pero quizá la primera consola tal y como las conocemos ahora fue la Atari Pong, que se podía conectar a una TV y, por supuesto, el primer video juego fue el mítico Pong. Eso sucedió en 1975.

"La primera consola que apareció fue la Atari Pong en 1975, y el primer juego, Pong."

¿Es verdad que el Emotion Engine puede llegar a conseguir que los juegos sean muy "emocionales"?

Bueno, eso es una metáfora que Sony se ha sacado de la manga para explicar la calidad que tendrán los juegos en esta consola. El ejemplo

Opinión

CAMBIAN LAS FORMAS

Cuando salió DC, todos pensábamos que iba a ser devorada por PS2, pero no es así.
Sega ha sabido devolver la confianza a muchos que, como yo, pensábamos que estaba muerta. La PS2 es más potente que DC, pero la potencia sin control no sirve de nada. Ahí es donde está el gran fallo de PS2, porque cómo es posible que una consola que mueve 3 veces menos polígonos saque unos juegos que iguales o superen a la mayoría de los de PS2.
Sony está tirando por los suelos el trabajo que realizó con PS; como si su nueva consola sólo fuese a necesitar la fama de su predecesora (y el DVD) para llegar a lo más alto.
Además, ¿con qué excusa nos piensa vender Sony la consola a los que ya tenemos un DVD? ¿En qué justifico las 75.000 ptas que vale?

David F.G. (Valencia)

de eso es Metal Gear 2.
¿Qué juegos me recomiendas para estrenar la PS2?
A mi me gustan Tekken TT, ISS y Ridge Racer V.
¿Es verdad lo que leí por ahì, de que están preparando para este año en Japón un tal Resident Evil Umbrella Rising para PS2?
Se está preparando una especie de versión del Code Veronica para PS 2. Eso es lo único cierto.
Diego Villalobos Sánchez

COCHES EN DC

Hola Yen, tengo una DC recién estrenada, y unas dudas que quiero que me resuelvas. Ahí van: ¿V-Rally 2 Expert Edition, significa que es para jugadores expertos?
No hombre no, simplemente es la coletilla de la versión que salió para DC, que contaba con más opciones que la de PS.
¿Cuál será el próximo juego online?
Hay unos cuantos. En breve llegará Quake III que sin duda es uno de los juegos insignia en el apartado online, pero también esperan Black & White, Phantasy Star Online, Daytona Online...
¿Hay algún RE o FF previsto para DC?
De momento, no
¿Jet Set Radio, o Tony Hawk's?
Uf, son dos juegos muy originales y muy buenos, pero a mi me gusta más Jet Set Radio.
¿Cuándo saldrá finalmente MS-R?
Exactamente el 15 de Octubre. El mes que viene verás la review.
Max el Rubio

"Se está preparando una especie de remake de Code Veronica para PS 2".

JUEGOS DE ESTRATEGIA

Hola Yen, ¿qué tal? Ante todo, felicitarte por la revista, tengo todos los números y es la mejor (no es peloteo). Soy un fanático de la PS, sobre todo de los juegos de estrategia y construcción (Constructor, Theme Park, Theme Hospital...) y de deportes: Tengo Constructor, Theme Park, Theme Hospital, Red Alert, Theme Park World y C&C. ¿Me recomiendas alguno más?
Si los encuentras, Populous y Dune te van a gustar.
¿Va a salir algún juego de este tipo a corto o largo plazo?
De momento, para PlayStation sólo está previsto Black & White.
¿Qué me recomiendas, Manager de Liga o Sidney 2000?
Son juegos distintos, pero sin duda Manager en su terreno ofrece mucha más calidad que Sidney en el suyo.
¿Está bien Barça Manager 2000?
A mi me gusta más Manager de Liga, pues es más completo, pero si eres del Barça a lo mejor le ves más alicientes. No está mal, de todos modos.
Además de Sidney 2000, ¿va a salir otro de este tipo?
En PS no, pero hace bien poco salió Track & Field que esta bastante mejor.
Titi



CARLOS LÓPEZ OLIVER. Tarragona

LOS MEJORES JUEGOS DE LAS CONSOLAS

Hola Yen, como veo que el jefe no te deja hacer vacaciones voy a darte curro: Soy un gran aficionado a aventuras gráficas, juegos de fútbol, y sobre todo, el rol. Tengo una PS y una N64.
No sé qué consola de nueva generación comprarme, pero por una vez, en vez de preguntarte directamente, voy a hacer caso a tus sabias palabras y me voy a guiar por sus juegos; en este caso, los de rol.
¿Cuál de ellas tiene los mejores juegos de rol, y cuál tiene más títulos?
Veamos, de momento sólo te puedo hablar de DC y PS 2, que son las que están disponibles (bueno PS 2 de aquí a dos meses). En principio, DC tiene más juegos, porque lleva más tiempo en el mercado. De rol está bien surtida, pues a

Opinión

SOPESANDO ALTERNATIVAS

¡¿Ahora qué?!, ¿quién revolucionará el mercado de los videojuegos durante el próximo año?. Ya está bien de señalar con el dedo a ésta o aquella compañía, llevo tragando con noticias sobre Playstation 2 desde antes de que saliera oficialmente al mercado. Y ahí está, ahora deberá enfrentarse al problema que tuvo en su día Saturn, la dificultad de programación.
¿Y qué padres sacrificarán el partido de liga o el culebrón de la tarde para que su querido hijo tenga su videoconsola/reproductor DVD en el salón?. Efectivamente, Playstation 2 acabará en el dormitorio del jugón y el padre terminará por comprarse un verdadero DVD doméstico. Como aquel título de película "Las bicicletas son para el verano", yo digo que las videoconsolas son para jugar mediante un CD, GD o DVD, pero para jugar, y si quieren meter algo adicional y util, que les metan en el "paquete" Internet. Y como todavía queda por salir al ruedo el último torero, Microsoft, no voy a señalar a nadie con el dedo como campeón, pero para mí las más honorables por el momento son Nintendo Gamecube (aún sin haber salido oficialmente todavía) y Dreamcast. Y el que quiera gastarse setenta billetes verdes, pues eso, que se los gaste.
Manoli y David (e-mail)

¡NOVIEMBRE!

¡Reserva tu... PS2™

¡REGALO!

74.900ptas

29.900 ptas.

~~39.900 ptas.~~

DIVER tienda

TU TIENDA ESPECIALISTA

Dreamcast HALF-LIFE

~~7.990~~ 7.490 ptas.

¡Haz tus Reservas!





~~8.990~~ 8.490 ptas.

Dreamcast POWER STONE 2

~~9.990~~ 9.490 ptas.

SONIC ADVENTURE

~~8.990~~ 4.990 ptas.

*Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas validas hasta fin de existencias
*Precios validos salvo error tipográfico.





GAME BOY COLOR

NINTENDO64





TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN
TLF: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 966662323 — ELCHE, Ute. Blasco Ib ez,75

BARCELONA 937883556 — TERRASSA, Iscle Soler, 9 Local 4

C DIZ 956690048 — LA LÍNEA, Clavel, 37

CARTAGENA 968121678 — CARTAGENA, Alfonso XIII, 66

CIUDAD REAL 926506604 — TOMELLOSO, Pintor L pez Torres, 19

GIRONA 972506605 — FIGUERES, Sant Pau, 54 Baix



GRANADA 958294007 — GRANADA, Emperatriz Eugenia, 24

¡REAPERTURA!
JA N 953744411 — BAEZA, Patrocinio Biedma, 17

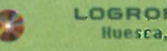
LOGRO O 941221008 — LOGROÑO, Huesca, 36

GUADALAJARA 949348529 — AZUQUECA DE HENARES, Avda. Guadalajara, 36

M LAGA 952440671 — ARROYO DE LA MIEL, Avda. Constituci n, s/n Edificio Gavil n

M LAGA 952507686 — AXARQUÍA, Velez M laga, Camino de M laga, 10 (C.C.Zona Joven)

M LAGA 952297697 — CASABLANCA, Avda. Juan Sebastian Elcano, 156



M LAGA 952355406 — EL TORCAL, Jos Palanca, 1 Urb. El Torcal

M LAGA 952297500 — FRANJU, Avda. Carrillo de Albornoz, 6

M LAGA 952474574 — FUENGIROLA, Avda. de Mijas, 38 Lc.1

¡NUEVA APERTURA!
MURCIA 968703734 — CARAVACA, Encomienda de Santiago, 14

VALENCIA 962400468 — ALZIRA, Avda. Del Parque, 27

Gastos de Env o:
Pen nsula:750 Ptas.
Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

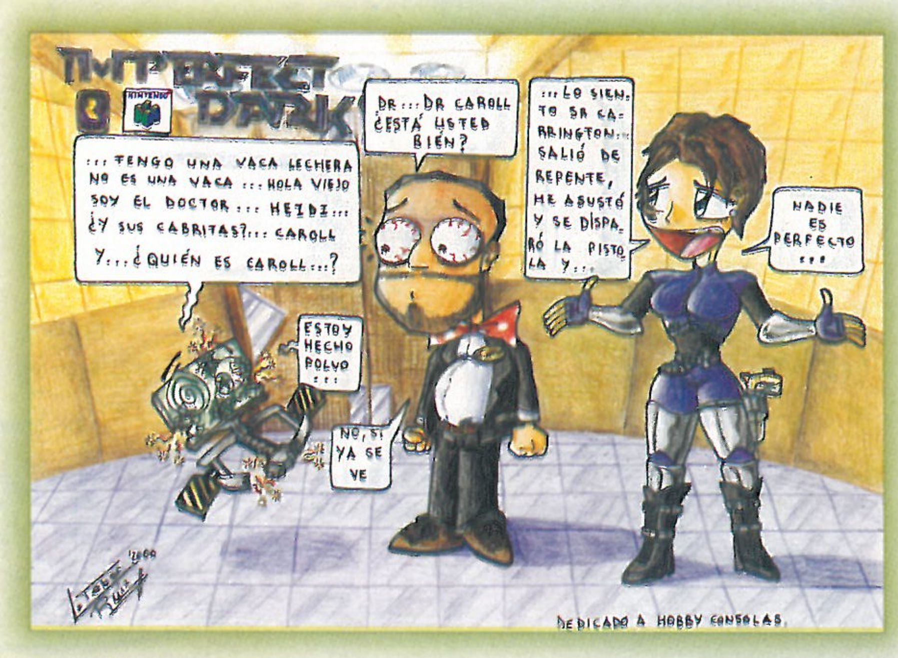
teléfono *rojo*

Evolution 1 y 2 y Silver, se le unirán en breve Time Stalkers, Grandia II y el alucinante Phantasy Star Online entre otros. En PS 2 de momento sé que van a llegar Evergrace, Eternal Ring, Dark Cloud, Ephemeral Fantasia y, en el futuro, FF X y XI. ¿Los mejores? Pues es que de PS 2 sólo he visto Eternal Ring, que es un poco fistro y Dark Cloud, que promete, pero

> *"Nintendo apoyará a N64 al menos hasta que Game Cube salga a la venta."*

del resto no te puedo dar una valoración.
¿Y los de fútbol?
Pues de Sega ya has visto lo que hay, están bien, pero todavía tenemos que ver el juego definitivo para esta consola. De PS 2 he visto FIFA e ISS y están bastante bien, aunque tampoco parecen revolucionarios.
¿Los volantes de PS son compatibles con PS 2?
En principio sí.
¿Qué te parece Legend of Dragoon? En el mapa exterior nos podemos mover libremente (como en los FF), o será como en Vandal Hearts o Grandia?
El juego se ha retrasado hasta Diciembre, y esperemos que en estos meses lo mejoren, porque la verdad es que lo que vimos no nos gustó demasiado. En los mapas no te puedes mover libremente.
Sinceramente, ¿crees que llegará algún Dragon Quest a nuestras tiendas?
Más bien no.
¿Has visto ya los juegos de The Mummy e Indiana Jones? ¿Qué te parecen?
He visto muy poco de ambos, pero me parece que promete más Indiana Jones en N64.
¿Me podrías decir los títulos de los juegos de rol que vayan a salir para PS, PS2, DC y N64 próximamente?
Bueno, de DC y PS 2 ya te los he dicho antes. En PS llegarán Legend of Dragoon, FF IX y Breath of Fire III y en N64, Zelda, Dinosaur Planet, Aydn Chronicles y Mario Story 2.
¿Saldrá un juego como Shining Force 2? Para mí es el mejor de la historia.
Me temo que no.

Anónimo



ABEL TEBAR RUIZ. Valencia

EL FUTURO DE N64.

Hola Yen, me llamo José, soy un usuario de N64 y me estoy dando cuenta de que ya no tiene futuro.
¿Hay algún lanzamiento esperado aparte de Dinosaur Planet y Zelda Majora's Mask que merezca la pena?
No seas tan drástico, macho. De momento Nintendo va a seguir apoyando a la consola al menos hasta que Game Cube salga a la venta. Además de los juegos que dices, tienes en cartera los otros juegos de rol que he mencionado en la carta de antes, Mario Tennis, Mario Story 2, Banjo Tooie, los nuevos Pokémon, Conquer's BFD, El Mundo nunca es Suficiente, Indiana Jones Mickey's Speedway USA, Mario Party 2, Excitebike 64 y algunos más. Por lo menos de aquí a un año el catalogo va a estar bastante bien surtido.
Me han dicho que ya no se fabrica el Tony Hawk's para N64, ¿es cierto?
Se habrá agotado, no creo que no se fabrique.
¿Saldrá el Tony Hawk's 2 para esta consola?
No.
¿Cuántas PS2 se han vendido en Japón?
Más de tres millones.
¿Qué se ha vendido más en Japón, PS o N64?
PlayStation con una diferencia abismal
¿Cuántas cartas lees al mes?
Más de las que quisiera. Pues calcula que me llegan entre 500 y 700 cartas cada mes.

J.M. Bañón

SOBRE EL LANZAMIENTO PS 2.

Hola, me llamo Francisco Javier Gil Caballero y tengo unas dudas sobre PS2,estas son:
¿Sabéis si el DVD estará a la altura de los que hay ahora en el mercado?

Opinión

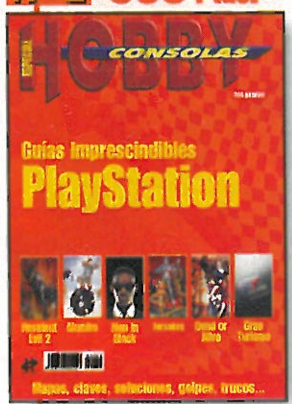
DOLIDO CON CODEMASTERS

Os escribo para mostrar mi total desacuerdo con Codemasters por la noticia que leí en el número pasado en la que anunciaban que cancelaban sus proyectos para Dreamcast, así sin más.
Sentí rabia, porque a los usuarios parecía que no se les tenía en cuenta, dejándoles con la miel en la boca, esperando grandes títulos como Colin McRae 2 y demás, porque los videojuegos, y ahora más que nunca, no son más que un negocio.
Estoy seguro que ahora los programadores ya no se apasionan como antes por el simple hecho de crear algo nuevo, sino que se apasionan por el dinero que van a recibir. Con esto quiero decir que gente como la de Codemasters no se merece el apoyo de ningun usuario que se precie de serlo.

Sandokan (e-mail)

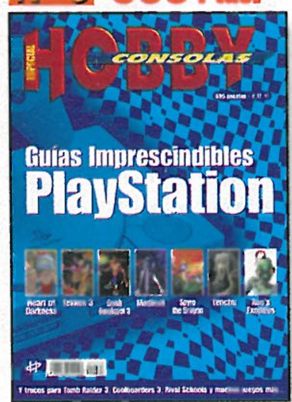
Guías Totales
PARA TUS VIDEOJUEGOS FAVORITOS.

Nº 2 695 Ptas.



- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.



- TEKKEN 3
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- HEART OF DARKNESS
- SPYRO THE DRAGON

Nº 4 695 Ptas.



- METAL GEAR SOLID
- BICHOS
- SILENT HILL
- TOMB RAIDER III
- FIFA '99
- NEED FOR SPEED IV
- DRIVER
- SYPHON FILTER
- RIDGE RACER TYPE 4

Nº 5 695 Ptas.



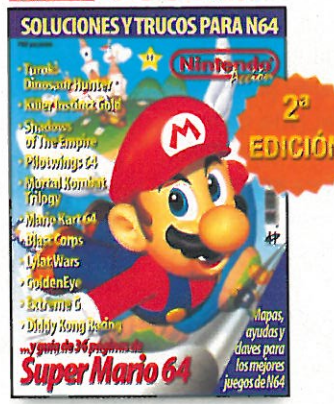
- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Nº 6 695 Ptas.



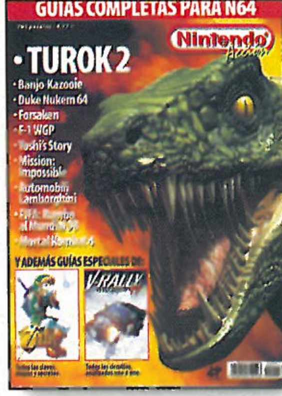
- SYPHON FILTER 2
- FEAR EFFECT
- TOY STORY 2
- RESIDENT EVIL 3
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION
- APE ESCAPE
- THEME PARK WORLD
- CRASH BANDICOOT 3
- SPYRO 2
- SHADOW MADNESS
- MANAGER DE LIGA
- TONY HAWK'S
- GRAND THEFT AUTO 2
- CIVILIZATION II

Nº 1 795 Ptas.



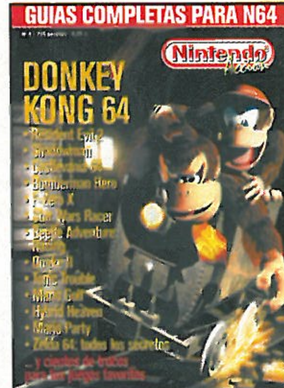
- SUPER MARIO 64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- SADOWS OF THE EMPIRE
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...

Nº 2 795 Ptas.



- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI'S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4...

Nº 4 795 Ptas.



- RESIDENT EVIL 2
- SHADOWMAN
- CASTLEVANIA 64
- BOMBERMAN HERO
- F-ZERO X
- STAR WARS RACER
- BEETLE ADVENTURE RACING
- QUAKE II
- TONIC TROUBLE
- MARIO GOLF
- HYBRID HEAVEN
- MARIO PARTY
- ZELDA 64...

COMPLETA TU COLECCIÓN

HOBBY PRESS

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 6), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm.____ ____ ____ ____ Caduca___/___

Fecha y Firma

teléfono rojo

Será similar a un DVD de gama alta, de los que cuestan unas 80.000 pesetas. No será una unidad de 300.000, pero su calidad será similar a la de los mejores.
¿Llevara opciones o sólo servirá para reproducir?
Llevará las mismas opciones que los DVD convencionales.
¿Cuánto costaran los juegos en formato DVD?
Serán más caros, pero no se ha dicho cuanto. Tal vez por encima de las 10.000.
¿Y en formato normal?
Similar a los de PS. Entre 8 y 9.000.
¿Por qué ha subido de precio y por qué el retraso?
No es que haya subido de precio. Sony no dijo ningún precio oficial hasta el anuncio que publicamos el mes pasado. El retraso, como explicamos en la noticia, se ha debido a la falta de stock para Europa.
¿Qué llevara la consola? (Me refiero a si llevara con la caja un disco de demos, la memory card...)
Todavía no se sabe nada, pero parece que irá bastante "seca", vamos que no incluirá muchas cosas.
¿Los soportes para que se mantenga en pie lo venden separado o no?
Efectivamente, caballero.

Francisco Javier Gil Caballero.



JAVIER LÁZARO LAVILLA. Zaragoza

TARIFA PLANA EN DREAMCAST.

Hola me llamo Javier y tengo unas pocas preguntillas que me harían infinitamente feliz si fueran respondidas. Ahí van:
¿Se puede conseguir con Dreamcast la tarifa plana de Internet o algún tipo de bono?
De momento tarifa plana no porque depende de BT, pero lo que sí está haciendo la gente es pedir la factura desglosada para solicitar un bono del número que se utiliza al conectarse a internet a través de DC. Es la única forma que hay de momento en la que te saldrá más barato.
¿Para cuando la VMU especial para MP3?¿Cuánto valdrá?
Está previsto para el año que viene, pero no hay fecha concreta. De todos modos, para antes de Navidades tendrás el nuevo VM con cuatro veces más de memoria que el actual.
¿Hay a la vista algún International Superstar Soccer de Konami para Dreamcast?
Me temo que no, sólo saldrán para PS y PS 2.

Javier

RPG EN PLAYSTATION

Qué tal Yen, soy un fiel lector de vuestra revista y nunca me has contestado ninguna de mis cartas. Tengo 17 años, una N64, y una Psx recién adquirida. Por favor, dedica unos minutillos de tu ocupada vida a contestar mis dudas: ¿Qué RPGs me recomiendas para Play, sin contar los FF?
Si sabes inglés, Vagrant Story, si no, Alundra 2 está bastante bien.
Dime los tres mejores RPG con combates sin turnos para Play.
Alundra, Alundra 2 y Grand StreamSaga.
¿Cómo se pasa el parque de entrenamiento de Theme Park World?
Echándole muchas horas y haciéndole caso al consejero. Intenta mantener el equilibrio entre las atracciones y el grado de satisfacción de la gente. No hay ningún truco, majo.
¿Seria ilegal adquirir el chip para copias de seguridad?
Sí, el chip es ilegal siempre.
¿Saldrá pronto el FFVIII en platinum?
Ya está.
¿Existe algún juego mejor que el increíble Perfect Dark?
Pues ahora mismo, mejor, no creo. Igual, algunos, pero muy pocos.

Xada.

Opinión

SONY SOBREPASA EL LÍMITE

Soy usuario de PS desde hace 2 aÒos, y cuando me enteré de que iba a salir la PS2, supe que me la compraría. Meses despuÈs se dijo que costarÌa 60.000 ptas. y aún así seguí apoyándola a muerte.
El problema llegó cuando, ojeando la revista de septiembre, vi que en realidad costará 75.000 ptas, pero todavía pretendía comprármela. Después, en el Teléfono Rojo, Yen confirma que los juegos costarán 12.000 ptas. y que navegar por Internet puede ser cosa de 6 años.
Ese fue el momento en el que, supongo que al igual que muchos españoles, mandé a la PS2 a paseo y decidí que mi nueva consola sería la DC, con Internet, unos juegos de infarto y la mitad de precio. Si Sony cree que por haber vendido 2 millones de PS puede vender cualquier cosa al precio que quiera, están equivocados. No sé si PS2 será un éxito o un fracaso, pero a no ser que bajen los precios, PS2 será seguro una consola para ricos.

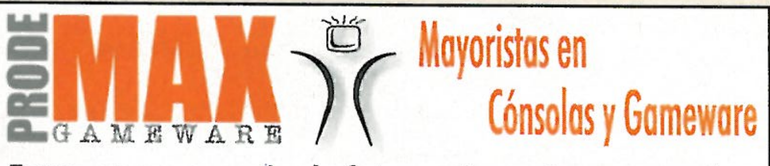
Pablo Mendezona Madina (Bilbao)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.







Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
B2B. Venta a distribuidores.
Amplio stock permanente.
Distribución a nivel nacional.

Productos de Entretenimiento MAX, S.A.
C/ Francisco Cidón 16, Bajos - 50007 Zaragoza · Tel 976 270 380 - Fax 976 273 496
Móvil 609 844 555 · e-mail: prodemax@yahoo.es







JoyPad/Volantes	Unidades de Backup
MemoryCards	Action Replay
Pistolas Ópticas	Baterías recargables
Arcade Sticks	DiscMan MP3/DVDs

pedidos@dkshopgames.com | 666 38 36 99

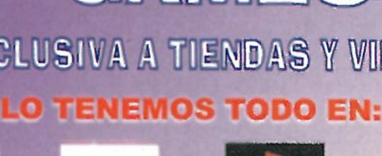
http://www.dkshopgames.com













.ASESORAMIENTO EN APERTURAS
.REPARTO PROPIO
.AMPLIA EXPOSICION
.VENTA DE JUEGOS Y ACCESORIOS
.SERVICIO 24 H.

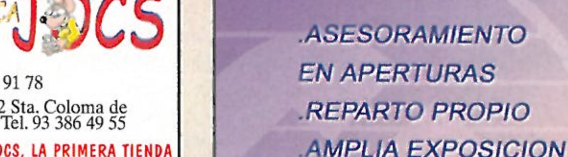
NOS ENCONTRARÁS EN:



Pintor Maella, 13 .46023 Valencia
Tlf.: 96 331 83 30 Fax.: 96 331 83 31
Email: multi@infonegocio.com













Distribuidor de accesorios PSX-D.C.-G.BOY

ÚNETE AL GRUPO CON MAS EXPERIENCIA EN VIDEOJUEGOS

Tlf. Pedidos Juegos y Consolas 96-394-30-57
Tlf. Pedidos Accesorios 96-379-12-56
NOVEDADES PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO 64, GAME BOY COLOR, PC CD

VIDEOJUEGOS canadian
C/ Gran Via Fernando el Católico, 2
Telf: 96-394-30-57
46008 Valencia
Información Franquicias
Telf: 606 52 78 55

ESPECIALISTAS EN ACCESORIOS PLAYSTATION Y DREAMCAST

ENVIOS A TIENDAS TODA ESPAÑA 24 HORAS

ANTES DE FRANQUICIARTE CON OTRAS CADENAS HABLA CON NOSOTROS ¡TE SORPRENDERAS!

TIME GAME CENTRAL: c/ Turia, 5 MISLATA
TIME GAME MADRID: c/ Los Vascos, 4 Tef: 91-554-85-40 MADRID
TIME GAME QUART: Avd. 9 de Octubre, 8
TIME GAME VALENCIA: Avd. Dr. Waksman, 24 TLF: 96-395-33-68 VALENCIA
TIME GAME ALAQUAS: c/ Santa Cruz, 8
TIME GAME ALDAYA: C/ Tomás y Valiente, 4
TIME GAME ELDA: C/ Murillo, 6
TIME GAME CHIRIVELLA: C/ Jaime García Soria, 10

INFORMACION FRANQUICIAS
TELF: 606-52-78-55



M·G·K
Los PESOS-PESADOS del videojuego
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
tienda virtual
www.mgk.es
LEGEND OF DRAGOON
ALIEN RESURRECTION
TENCHU 2
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2
RAYMAN 2
MEDAL OF HONOR
PlayStation 2
¡RESERVA tu PS2 en M·G·K del 1 al 31 de Octubre y llévate una fabulosa CAMISETA y REGALO de SONY!
F-355 CHALLENGE
JET-GRIND RADIO
METROPOLIS S R
¡YA DISPONIBLE!
PS one
La EVOLUCIÓN de la MAQUINA!
PIKACHU N64
POKEMON SNAP
MARIO TENNIS 64
POKEMON PINBALL
D K COUNTRY
BENIDORM TIEMBLA
C.C. LA MARINA FINESTRAT - BENIDORM
ABRIMOS 2 NUEVAS TIENDAS PARA ESTAR CADA VEZ MAS CERCA DE TI!
SANTANDER TIEMBLA
CENTRO COMERCIAL CARREFOUR SANTANDER
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
Quieres ver el FUTURO
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
previews trucos noticias novedades chat top 10
UNETE AL FUTURO - MGK TE LO PONE FÁCIL
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
La mejor imagen de tienda uniendo DOS CONCEPTOS. Venta de videojuegos y Sala de Juego en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un Centro de Ocio único.
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079
TIENDAS MGK
Busca tu tienda más cercana
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA FINESTRAT
Tel. 600 710 165
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 24
Tel. 924 30 40 72
CARTAGENA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
CIUDAD REAL
Alcazar de S. Juan
C/. Ferrocarril, 65
Tel. 926 54 08 27
S. SEBASTIAN
Donosti
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
PRYCA Santander
Centro Com. CARREFOUR
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
MGK ALTEA (ALICANTE)

VIDEO - MANIA

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS DVD Y VHS

¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA O YA LA TIENES ABIRTA? LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS

96 652 61 21

DISTRIBUCION A TIENDAS A NIVEL NACIONAL VIDEOJUEGOS ACCESORIOS, PELICULAS VHS DVD

***RESERVA LA PS 2 antes del 15 noviembre 2.000 Ptas de DESCUENTO**



74.900

19.900

2 Mandos 20.900

2 Mandos+Memory 21.900








CHASE THE EXPRESS	6.490
PARASITE EVE II	7.490
SYDNEY 2000	7.490
RAYMAN 2	6.990
MR.DRILLER	4.490
TEAM BUDDIES	6.490
TOCA W.T.C.	7.490
NIGHMARE CREATURES II	6.990
ALL STAR TENNIS 2000	6.990
A SANGRE FRIA	7.490
MAGICAL DROP	CONS
MEDIEVIL 2	4.490
TARZAN	3.990
SOUL REAVER	4.990
LAS VEGAS CASINO	1.990
SKI AIR MIX	1.990
SPORTS SUPERBIKE	1.990
STREET SOCCER	1.990
TEKKEN 3	3.990
CRASH 3	3.990
FINAL VII	3.990
FINAL VIII	3.990
ASTERIX 1	3.990
METAL GEAR SOLID	3.990
DEAD OR ALIVE 2	8.390
VIRTUAL TENIS	8.490
CRAZY TAXI	8.490
NIGHTMARE CREATURES II	7.990
S.FIGHTER 3 DOUBLE IMPACT	8.490
MAGICAL RACING TOUR	8.490
PERFECT DARK	6.890
POKEMON AMARILLO ROJO Y AZUL	5.890
RUGRATS	CONS
METAL GEAR SOLID	5.890
PERFECT DARK	10.490
POKEMON SNAP	10.490




***AL COMPRAR UNA PS one 1.000 Ptas de DESCUENTO**

* Promocion valida tiendas punto rojo a consumir en alquileres








VOLATE MOTO 10,900

VOLANTE JORDAN 9.890

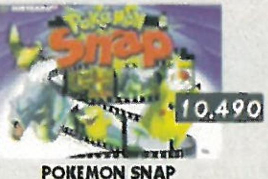
DUAL SHOCK 2.990

N64 PICACHU 19.900







VEN HA VISITARNOS A LA FERIA DE LA FRANQUICIA DEL 18 AL 21 DE OCTUBRE STANDS K204 Y S204

VHS Y DVD





DISTRIBUCION MAQUINA AUTOMATICA 24H



Envios de Pedidos a Domicilio
966526121 video-mania@ole.com
RECIBE TUS JUEGOS PREFERIDOS EN 24H
Y SIN PAGAR GASTOS DE ENVIO AHORRATE 1000 Ptas

ALBACETE
- ALMANSA — C/.Dr.Manzaneda 2, Tel. 967 312 263
- HELLIN — C/.Coullaut Valera 6, Tel. 967 176 004
- VILLARROBLEDO — C/.Graciano Atienza 10, Tel. 967 146 443

ALICANTE
- ALCOY 1 — C/.Hispanidad 22, Tel.966 526 121
- ALCOY 2 — C/.Musico Gonzalo Blanes 41, Tel. 965 548 133
- ALCOY 3 — Plza.Jaime Conquistador 1, Tel. 965 330 548
- ALFAZ DEL PI PLAYA DEL ALBIR — Avda.Oscar Espla 12, Tel. 966 867 081
- MURO DE ALCOY — C/.Virgen Desamparados 34, Tel. 965 532 064
- IBI — Avda. De la Paz 33, Tel. 966 551 049
- NOVELDA — C/.Maestro Ramis 40, Tel. 965 604 872

ALMERIA
- STA.MARIA DEL AGUILA — C/.Andalucia 24, Tel. 655 282 478

BARCELONA
- BARCELONA — C/.Obispo Sivilla 40, Tel. 934 174 186
- RODA DE TER — C /.Bac de Roda 42, Tel. 619 464 355
- TORELLO — Avda.Monserrat 17, Tel. 616 464 355

CIUDA REAL
- TOMELLOSO — C/.Concordia 37, Tel. 926505 863

CUENCA
- CUENCA — C/.Teniente Gonzalez s/n, Tel. 969 221 453

GERONA
- GERONA — C/.Montseny 45
- LLORET DE MAR — C/.Costa de Carbonell 57, Tel. 927 360 892

GRAN CANARIA
- LAS PALMAS — C/.Leon y Castillo 337, Tel. 928 296 035
- SAN FERNANDO DE MAS PALOMA — Urb.La Rosaleda Blq.15, Tel. 928 763 194

HUELVA
- HUELVA — Avda.Galaroza 1, Tel. 636 679 077
- PUNTA UMBRIA — C/.Ancha 115, Tel. 666 314 252

MALAGA
- VELEZ — C/.J.Sebastian el Cano 2 bajo, Tel. 952 558 344

MURCIA
- MURCIA — C/.Vista Alegre 22, Tel. 968 930 256
- ALAHAMA DE MURCIA — C/.San Pedro 2, Tel. 968 636 114
- CABEZO DE TORRE — C/.Carmen 32, Tel. 968 307 364
- ESPINARDO — C/.Calvario 1, Tel. 968 30 80 21
- LORCA — Avda.Europa 2 bajo, Tel. 968 473 160
- MOLINA DE SEGURA — C/.Gran Via s/n, Tel. 968 643 206
- LAS TORRES DE COTILLAS — C/.Mula 52, Tel. 606 593 943

MADRID
- PROXIMA INAGURACION

NAVARRA
- PAMPLONA — Avda.La Rioja 6 bajos, Tel. 948 366 668
- TUDELA — C/.Aranaz y Vides 13 bajo, Tel. 948 826 728

TARRAGON
- BONAVISTA — C/.Ventidos 36, Tel. 977 540 602
- TORREFORTA — Plaza.Nou Centre Blq.3 Esc 1

SEVILLA
- ESTEPA — C/.Gilena 12, Tel. 629 635 256

TERUEL
- ALCAÑIZ — C/.Belmonte de San Jose 11 1º, Tel. 978 830 430

VALENCIA
- CARLET — Avda.Balaguer 8, Tel. 962 994 792
- LLOMBAI — C/.Maestro Torres 8, Tel. 962 550 388
- l'ALCUDIA DE CRESPINS — C/.San Vicente 21, Tel. 962 242 930
- ONTENIENTE — Avda.l'Almaig 40, Tel. 670 321 989

ZAMORA
- ZAMORA — Centro Comercial la Marina loc., Tel. 980 671 331



¡¡ABRIMOS CUATRO NUEVAS TIENDAS GameSHOP !!
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS GAMESHOP:
envío a domicilio
compraventa usados
club del cambio
juegos en red
ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)
GameSHOP
especialistas en videojuegos
ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf. 967 50 72 69)
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! Calle Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Telf. 967 19 31 58)
c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLIN -02400 ALBACETE (Tlf. 967 17 61 62)
c/Corredera, 50 ALMANSA -02640 -ALBACETE (Tlf. 967 34 04 20)
ALICANTE
c/Pardo Gimeno, 8 -03007 -ALICANTE (Tlf. 96 522 70 50)
Avda. de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf. 96 666 05 53)
c/Virgen Desamparados, 76 -NOVELDA -03660 ALICANTE (Tlf. 96 560 78 38)
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4 -ZAFRA 06300 BADAJOZ (Tlf. 924 55 52 22)
BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES -08870 BARCELONA (Tlf. 93 894 20 01)
Boulevard Diana.Escolapis, 12 Local 1B VILANOVA I LA GELTRU -08800 -BARCELONA (Tlf. 93 814 38 99)
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Brutau, 202 -SABADELL 08203 BARCELONA (Tlf. 93 712 40 63)
CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf. 956 22 04 00)
CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf. 942 26 98 70)
on line!
CASTELLÓN
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Gaibiel, 8 Bajo -12003 CASTELLÓN (Telf. 964 260 090)
GIRONA
c/Rutila, 43 -17007 -GIRONA (Tlf. 972 41 09 34)
c/Clerch i Nicolau, 2 Bajo -FIGUERES -17600 GIRONA (Tlf. 972 50 98 50)
GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor) 18004 -GRANADA (Tlf. 958 80 41 28)
LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 Bajo -24002 -LEÓN (Tlf. 987 25 14 55)
LLEIDA
c/Unio, 16 -25002 -LLEIDA (Tlf. 973 26 40 77)
LOGROÑO
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Albia de Castro,10 Bajo 3 -26003 LOGROÑO (Tlf. 941 27 06 34)
MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ANGELES 28021 -MADRID (Tlf. 91 723 74 28)
MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf. 95 282 25 01)
SALAMANCA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Peña de Francia,1 Bajo 3 37007 -SALAMANCA (Tlf. 923 12 39 66)
SAN SEBASTIÁN
c/Trueba, 13 -SAN SEBASTIÁN -02001 GUIPUZCOA (Tlf. 943 32 29 49)
TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 -TARRAGONA (Tlf. 977 33 83 42)
VALENCIA
G.Vía Marqués de Turia, 64 -46005 -VALENCIA (Tlf. 96 333 43 90)
VIZCAYA
c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 -BILBAO (Tlf. 94 447 87 75)
Avda. Antonio Miranda, 3 -BARACALDO -48902 VIZCAYA (Tlf. 94 418 01 08)
PS ONE+DUAL SHOCK 19.900
PS ONE+DUAL SHOCK+VISION PAD +MEMORY CARD 1Mb 22.490
PS ONE+DUAL SHOCK+ACTION PAD +MEMORY CARD 1Mb 23.490
AÑADE ESTA MOCHILA A CUALQUIERA DE LOS TRES PAK DE CONSOLAS PSone POR TAN SOLO 1.500 pts.
GAME STATION 5.990
VOLANTE SPEEDSTER 12.490
VOLANTE CONCEPT 4 14.490
McLAREN STEERING WHEEL 11.990
VOLANTE STRING RAY TURBO 10.990
RATÓN SAMURAI PLAYSTATION 1.990
SCREENBEAT SOUNDSTATION 9.990
PISTOLA FALCON 8.490
P7K LIGHT GUN 4.990
PREDATOR 2 8.990
DUAL SHOCK 4.500
VISION PAD 1.490
DUALFORCE JOYPAD 2.790
MEMORYCARD 4Mb 1.490
MEMORY CARD 1Mb NYKO 1.290
MEMORYCARD 4Mb 2.990
MEMORYCARD SONY 2.100
ALL STAR TENNIS 2000 6.990
ATV QUAD POWER 4.490
AZTECA 4.490
BEACH VOLLEYBALL 4.990
BUGS BUNNY &TAZ 4.990
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2000 CONSULTAR
CHASE THE EXPRESS 6.490
DAVE MIRRA BMX 7.490
EL DORADO CONSULTAR
EUROPEAN SUPER LEAGUE 5.490
FORMULA ONE 2000 7.490
GRIND SESSIONS 6.490
KOUDELKA 7.490
LAND MAKER 4.990
MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES 5.490
MOTO RACER 6.490
MR. DRILLER 4.490
MUPPET MONSTER 4.490
NIGHTMARE CREATURES II 6.990
PARASITE EVE II 7.490
RAYMAN 2 6.490
RC DE GO! 4.990
RC REVENGE 7.490
SNOW CHAMPION 7.490
SPIDERMAN 7.490
STREET SCOOTERS 4.990
STRIDER 2 6.490
SYDNEY 2000 7.490
TEAM BUDDIES 6.490
TENCHU 2 7.490
TOCA WTC 7.490
TONY HAWK PRO SKATER 2 7.490
VANISHING POINT 7.490
VARGANT STOTY 7.490
WILD RAPIDS 4.990
X-MEN MUTANT ACADEM 6.490
007 EL MAÑANA... 3.990
COOLBOARDERS 3 3.490
DINO CRISIS 3.990
FINAL FANTASY VIII 3.490
GRAN TURISMO 2 3.490
JUNGLA DE CRISTAL 2 3.990
SOUL REAVER 4.490
MEDAL OF HONOR 3.990
METAL GEAR SOLID 3.990
RONALDO V FOOTBALL 3.990
RUGRATS REPTAR 4.490
SPYRO 2 3.490
TONY HAWK SKATE. 4.990
TOY STORY 2 4.490
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELEFONO 967 193 158 O EN EL FAX 967 193 391



Dreamcast

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VIDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

DREAMCAST+1MANDO +DISCO DEMO +DISCO DE EXPLORACIÓN **29.900**

Producto	Precio
DREAMCAST CONTROLLER	4.990
VISUAL MEMORY	4.990
VIBRATION PAK	3.990
VGA BOX	8.990
SCART CABLE	3.990
CONTROLLER EXTENSION CABLE	1.990
ARCADE STICK	7.990
DREAMCAST KEYBOARD	4.990
TARJETA MEMORY	2.990
ASTRO PAD	4.490
STARFIRE LIGHTBLASTER	6.490
RACE CONTROLLER	9.900
CONCEPT 4	14.490

Juego Dreamcast	Precio
24h LEMANS	7.490
AEROWINGS 2	8.490
DEAD OR ALIVE 2	8.490
EUROPEAN SUPER LEAGUE	7.490
F355 CHALLENGE	8.490
GIGAWING	8.490
GTA2	9.490
HIDDEN & DANGEROUS	9.490
HOUSE OF DEAD 2 +PISTOLA	13.490
INT. TRAK & FIELD	7.990
MAKEN X	8.490
METROPOLIS STREET RACER	8.490
MTV SKATEBOARD	9.490
NIGHTMARE CREATURES II	7.990
PLASMA SWORD	8.490
POWER STONE 2	9.490
RAILROAD TYCOON II	9.490
RAINBOW SIX	9.490
RE CODE: VERONICA	9.490
SOUL CALIBUR	8.490
SPACE CHANNEL 5	8.490
STAR WARS RACER	9.490
STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT	8.490
SYDNEY 2000	9.490
VANISHING POINT	8.490
VIRTUA ATHLETE	8.490
VIRTUA TENNIS	8.490





GANADORES CONCURSO «PERFECT DARK N64»

40 GANADORES DE UN JUEGO PERFECT DARK (N64):

JOAQUIN DE LAS HERAS NOVO	A CORUÑA	EDUARDO HERRERA CHAMORRO	GRANADA
CARLOS PRIETO SANCHEZ	ALBACETE	RAFAEL GARCIA ROMERO	GRANADA
SANTIAGO PEREZ RUBIO	ALICANTE	ANGELES FERNANDEZ GARCIA	GRANADA
ANTONIO J. CARRION MARTINEZ	ALMERIA	BORJA BURGUI INDA	GUIPUZCOA
ADRIAN ARAMBURU CARRIQUI	ASTURIAS	ALVARO ALVAREZ MALLO	LEON
JOSE M. GONZALEZ GALLEGO	BADAJOZ	JONATHAN LARA CORNEJO	MADRID
ALBERTO HERNANDEZ MOLINA	BARCELONA	JOSE L. ABELLEIRA FERNANDEZ	MADRID
AARON MANSO SIMON	BARCELONA	FRANCISCO GARCIA-REDONDO GADEO	MADRID
SERGIO PARRAS GRAN	BARCELONA	DANIEL HERNANDEZ POSADA	MADRID
JOAN CARBAJOSA SANTACREU	BARCELONA	JESUS RODRIGUEZ DE DIEGO	MADRID
DANIEL GARRIDO MORENO	BARCELONA	ALEJANDRO LOZANO LAIN	MADRID
ROBERT SOLER FERNANDEZ	BARCELONA	FCO. JAVIER ESCOBAR GARCIA	MALAGA
RUBEN GARCIA HIDALGO	BARCELONA	ANGEL GOMEZ IBAÑEZ	MURCIA
JORGE ALEJANDRE RUIZ	BARCELONA	SANTIAGO J. GARCIA MANSO	OURENSE
AITOR PEREZ AGUIRREZABALA	BURGOS	DAVID RODRIGUEZ MIGUEZ	PONTEVEDRA
NICOLAS MUÑOZ PORRAS	CADIZ	JORDI VIDAL ARALL	TARRAGONA
JESUS GUILLEN ORPEZ	CADIZ	DANIEL OSORIO GARRIDO	TARRAGONA
JSERGIO SALAS GONZALEZ	CANTABRIA	DIEGO CARRETERO CASTELLANOS	TOLEDO
CESAR GAVILAN GOMEZ	CIUDAD REAL	SANTIAGO MORENO LOPEZ	VALENCIA
MIGUEL A. BAZAN RAMIREZ	CORDOBA	AARON GONZALO FALCON	ZARAGOZA

GANADORES CONCURSO «TOCA WORLD TOURING CARS»

20 GANADORES DE UN JUEGO TOCA WORLD TOURING CARS (PSX):

JOAQUIN ES COBAR SEVILLA	ALMERIA	DAVID BORRUECOS FERNANDEZ	CORDOBA
ANDRES FERNANDEZ BERMEJO	ASTURIAS	GINES UTRERA PAVON	JAEN
MIGUEL BARCELO SUREDA	BALEARES	SANTI CARRION ROVIRA	LLEIDA
PAQUI LOPEZ	BARCELONA	DAVID JIMENEZ HERNANDEZ	MADRID
PABLO MUÑOZ SEMPERE	CADIZ	JUAN C. CISNEROS ALOR	
DIEGO J. GARCIA MARTIN	CADIZ	ANTONIO MARTIN ALMONTE	SEVILLA
DAVID TORRE FERNANDEZ	CANTABRIA	ADRIAN BELLVER FAUS	VALENCIA
RAMON MACHO RUTGNBERG	CANTABRIA	JORGE HERNANDEZ LOPEZ	VALENCIA
CESAR INIESTA PINTADO	CIUDAD REAL	MIKEL LAZCANO ALONSO	VIZCAYA
LUIS CALERO ZAFRA	CORDOBA	MIGUEL ANGEL GARCIA	ZARAGOZA